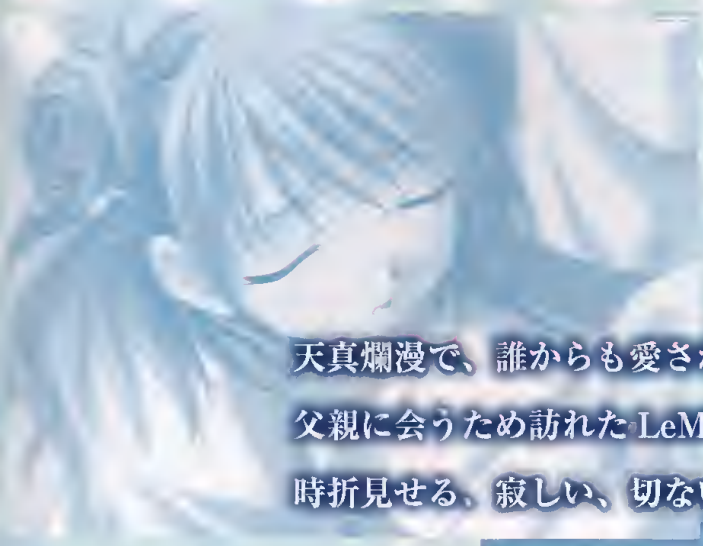
Prologue

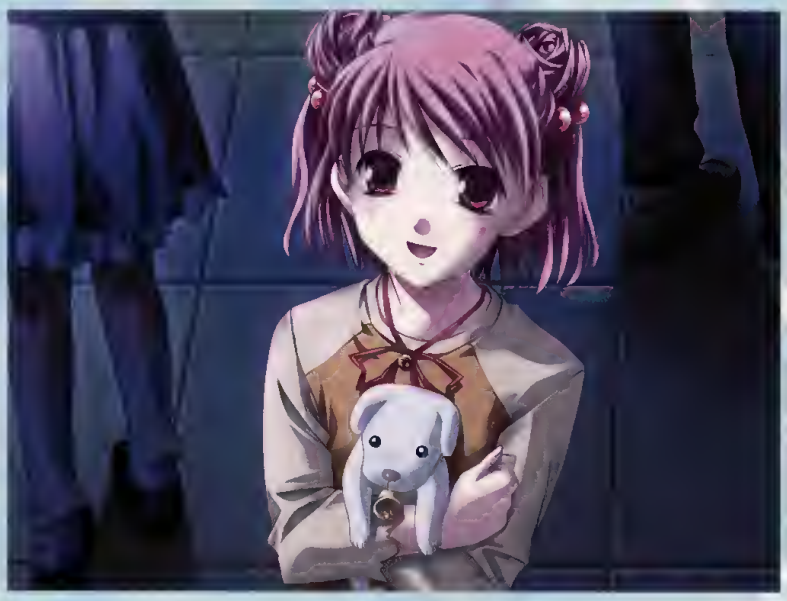


天真爛漫で、誰からも愛される少女
父親に会うため訪れたLeMUで起きた事件
時折見せる、寂しい、切ない表情の秘密

愛犬ピピと一緒にいれば幸せ
"コメッチョ"、"ひよこごっこ"、"パパ"
みんなと一緒に遊べればもっと幸せ

普通の人間では知ることのできない世界
秘密のカギは、彼女が握っている……

scene01　インゼル・ヌル



コメッチョ、気にならない？

誰かに背中を引っ張られた武。ふり向くと、インゼル・ヌルで会った少女ココがいた。彼女はしきりに、コメッチョ、コメッチョと話しかけている。武はイタズラ心を出し、音声変換機を取ってみた……。

Takeshi's view

小ダヌキの尻尾にかじりついていた女の子だ。あれはタヌキじゃなくて犬だったのか。…… LeMUはペットの持ち込み、禁止じゃなかったか？

scene02　ドリットシュトック

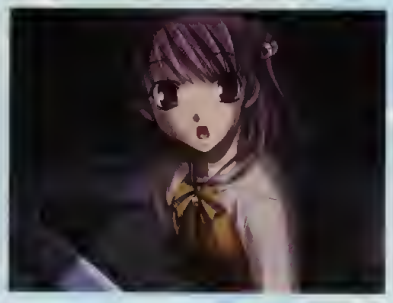
Takeshi's view

ツヴァイトシュトックを歩いてたら、"ドンドンドンッ"って音が聞こえてきたんだ。空耳かとも思ったけど、もし誰かが助けを求めてるんだとしたら、早く探し出さないと、手遅れになる可能性もあるからな。で、係員の女の人と女の子、それに俺の3人で駆けつけたってわけ。そしたらココが見つかったんだ。でも、エレベーターのなかからは、ふたりの女の子の声が聞こえたと思ったんだけど……。

えいっ！　やぁっ！　あちょーーっ！

エレベーター乗り場の方から、"ドンドンッ"という音が聞こえてくる。その音を耳にした武があわてて駆けつけると、先ほどの少女・ココが、緊急停止したエレベーターのなかに取り残されていた。武はエレベーターの天井に降りて、まずは、彼女のペット・ピピを引き上げた。そのあと、武は自分の手が届く位置まで、ココにジャンプさせて、無事に引き上げる……。しかし、武は訝しげな表情を見せている。武の耳にはふたりの女の子の声が聞こえていたのだ……。

sscene03　少女



お願い……、ひとりぼっちにしないで

その少女はベッドに座っていた。初めて見た女の子に戸惑う少年。みんなのところへ移動しようと声をかけるが、少女は無理だと泣いた。扉の向こうに武が見えた瞬間、少女は驚き消えてしまう。彼女の名前は……ココ。記憶喪失のはずの少年から、記憶がこぼれる。そしてその名前に、武は過剰な反応を見せた。

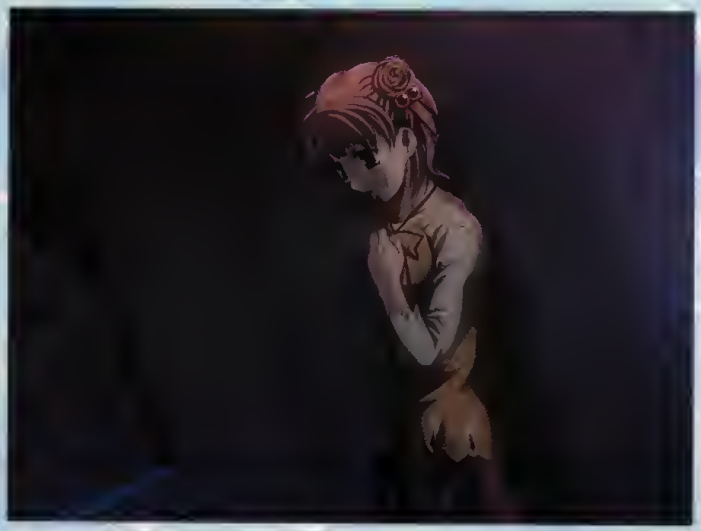
Boy's view

いたんだ！　本当に、女の子が……ここにいたんだよ！　どうして信じてくれないんだ。武はココのこと、知ってるんだろ？

scene04　月の精

Boy's view

発電室の前でココに会った。ココは突然現われて、すぐに消えてしまう。理由はいつも聞けないけど、僕を待っていたって言ってた。みんなのところに行こうって言ってるのに、ココは連れて行ってくれるのかって聞いてくるんだ。当たり前だよ。僕はココのそばにいるって、そう決めたんだから。それにしても……、いまのココの歌は、さっき沙羅が口ずさんでいた歌と同じじゃないか？



Ever17基礎知識

ティーフブラウウィルス

"Tief Blau"、または"TB"と呼ばれる悪性のウイルスで、感染後死亡率は85%以上と、極めて致死性が高い。進行すると全身から出血して死にいたる。ライブリヒ社の研究所"IBF"で研究されていたが、完全な治療方法はまだ発見されていない。

きみが来るの、ずっと待ってたの……

少年は、修理に必要な工具箱を取りに発電室に入った。突如、待ち受けていたかのように、少年の前に大きな水しぶきが上がった。少年が暗闇に身構えると、歌が聞こえてくる。「長弓背負いし月の精」、「夢の中より待ちをりぬ……」。歌声の主は、発電室の前にいるココだった。少年をずっと待っていたと言うココを、再度一緒に行こうと誘う少年。その瞬間、足もとに水柱が立ち、ココは消えてしまう。霧のなかで最後に聞こえたココの声は、少年に"さようなら"と告げていた。

scene05　同胞児戯

ひよこごっこ、ぴよぴよぴぃーっ♪

自称、太陽星人のココは、真夜中にひなたぼっこがしたいとダダをこね始める。いくらココに慣れた武でも、そこまで無理を言い出せば怒る。しかたなく、ひなたぼっこをあきらめたココは、そのかわりに"ひよこごっこ"をしようと言い出した。この"ひよこごっこ"は、いかにひよこになりきれるかが勝負となるのだ。

Takeshi's view

お父さん、お母さん、ぼくはいま、海のなかで、ひよこごっこをしています。まさか、優に見られてたとはなぁ…。はぁ。

scene06　創痕房事

Boy's view

空の話では、LeMUの隔壁は明日が限界なんだって。それなのに、ココの笑顔を見てると、まるで緊張感が湧かないんだな。

Coco's voice

たけぴょんに告られたぁーっ！照れるぅーっ！　ほいじゃあ、ココの新作コメッチョ、たけぴょんだけに聞かせてあげる！

ココちゃんのショートコントーー！

つまらないショートコントを延々と繰り返し、バカ笑いを続けるココ。大きなイルカのぬいぐるみに抱きついて、足をバタバタと振っている。大きなイルカのまわりにも、たくさんの小さなぬいぐるみがばらまかれていた。武は、ココの将来を少し不安に思うが、このまま育つことが彼女にとって本当の幸せなんだろうと、心を和ませる。それを聞いたココは「告られた」と大騒ぎし、お礼といって新作のコメッチョを勝手に始める。それでも、ココの笑顔に癒される武だった。

scene07　比丘尼涙

おほんっ、では始めます

ココと優は、砂山くずしで遊んでいた。正確には、涙の山くずしだ、とココが主張する。LeMUのキャラクターグッズのひとつ、"人魚の涙"で遊んでいるのだ。ココは、棚に飾られたボトルからひとつを取り出し、"人魚の涙"をいくつか口に含む。タツタサンドばかりの毎日を送っていた彼らにとって、このキャンディは久しぶりの甘い食べものだった。なにも考えず、ただ"人魚の涙"を口にした武に、人魚の涙を飲むと"八百比丘尼"になってしまう、と伝えるココ。不思議そうに顔を見合わせる武と優。すると、彼らが知らなかった"八百比丘尼"の伝説について、昔話風にココが語り出す。それは、"人魚の涙"をあやまって飲んでしまい、不老長寿となってしまった美しい娘の悲しい物語だった。八百比丘尼はまだ生きているかもしれない、と言うココ。それはただの昔話だと笑う武。優は、不老不死から浦島太郎を連想し、話はレムリア大陸へと移行していく。

Boy's view

洞窟で800年も恋人を待ち続けるなんて、ぼくには無理だ。でも、浦島太郎は、本当にいたんだよ。オトギ話のすべてが虚構とは限らないじゃないか。

Ever17基礎知識

ピピ

ココがかわいがっている子犬のピピは、機械で本物そっくりに作られた電子犬。そのため、ペットの持ち込みが禁止されているはずのLeMUに連れて入ることができたのだ。ココが夜ひとりで出歩いているときは、ピピが充電中である可能性が高い。電子犬には、その視点から見た映像を、画像データとして保存・再生する機能が搭載されている。

scene08　解脱涅槃

んうっ……うーっ……ううっ……

つぐみと空のケンカを止めさせるため、涙で訴えたココ。そのココが、突然コンソールの方へ倒れ込む。くちびるは震えだし、見る見る血の気が引いていく。武が声をかけた瞬間、ココの口から大量の血がこぼれだした。あふれた血は止まることなく、制御室の床を赤く染めていく。武はパニック状態の全員をとりあえず落ち着かせて、ココの意識を確認する。無理やり大丈夫だというココの姿が痛々しい。救護室に移動させるため、武はココを背中に乗せて走り出す。

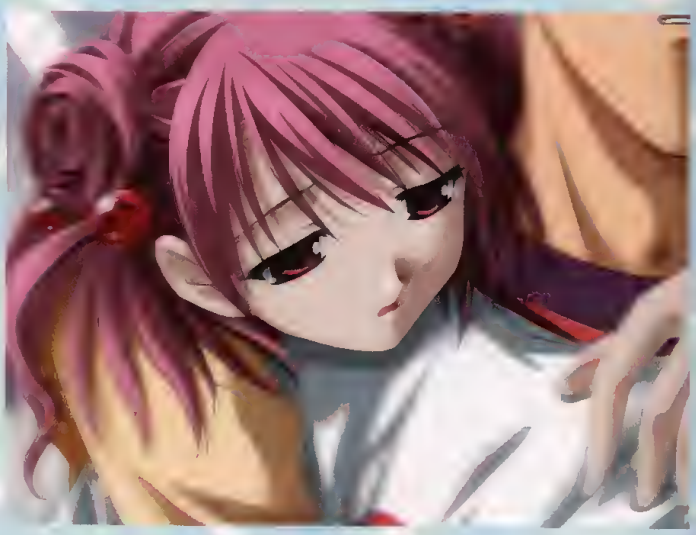
Boy's view

嫌だ！　死んじゃ嫌だ！　さっきまで、あんなに元気だったじゃないか！　ねえ、武、ココは、きっと大丈夫だよね？

Coco's voice

なんだか、すごく苦しくなってね、それで、口のなかに、血があふれてきたの……。みんなの声が、とても遠いよ……。

scene09　ティーフ・ブラウ



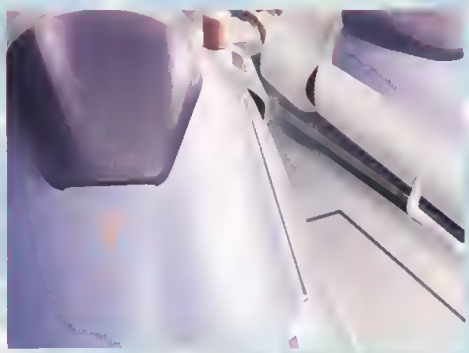
Takeshi's view

以前、同じようにココを背負ったことを思い出す。あのときは、フロアの急激な減圧による減圧症だと思っていた。汗をかき、苦しそうにあえぐココを背負って、俺たちは救護室へと向かったんだ。そうだ、あのときもツヴァイトシュトックを目ざしてみんなで走ったよな。ココだってあんなに辛そうだったのに、次の日はすっかり元気になったんだ。今回もきっと大丈夫だ。いまは信じるしかないんだ。

う……っ、だい……じょう……ぶ……

ツヴァイトシュトックを目ざして非常階段をかけあがる。武の背中で苦しそうに唸るココを、優とつぐみが横から支えていた。少年はうしろからついてきている。空の先導で２階の避難用通路にでたとき、つぐみは、乱暴に走るな、ココをあまり揺らすなと武にゲキを飛ばした。全員の気持ちは、ひとつになった。ココは、大丈夫だ。絶対にまだ間に合うと信じている。少しでも望みがある限り、それを決して捨てはしない。彼らは、近道からリフトを上がり、救護室のなかにココを担ぎ込んだ。

scene10　IBF



高圧酸素治療……セット……

ビビの見つけたオレンジ色のアンプルで、ココの体調はある程度まで持ち直した。"HIMMEL"の扉は、なかにいた40代くらいの男性によって開かれたが、その男性は口から血を流し、意識を失っている。おそらく研究員であろう男性とココを抱えて、空を除く全員でLeMUの下にあるライブリヒの研究施設"IBF"へと向う。診療室のポッドに研究員とココを入れて、"高圧酸素治療"を開始。数分間モニターを見つめた結果、徐々に正常な状態を取り戻していく様子が確認できた。

Takeshi's view

"HIMMEL"のなかにはオッサンがいた。このオッサンが扉を開けたのか？　つぐみの言うとおり、ここに放ってはおけないな。

Ever17基礎知識

医療用ポッド

"IBF"にある医療用の機械。高圧酸素治療のほか、レーザーでの滅菌、簡単な手術、イバネーション(人工冬眠)などが行なえる。

scene11　Noah's ark

やがて少女は、扉のなかに消えた

"サイフォン効果"による水の移動で、排水の完了したC通路を歩く優と少年。非常階段の前に到着し、少年が扉のハンドルに手をかけた瞬間、後方から金属音が鳴り響いた。振り向くと、通路の突き当たりにあの少女が立っていた。彼女と目が合った瞬間、少年の頭のなかに"ココ"という名前が鮮明に浮かび上がる。引き止める優を振り切って、少年はココを追って走り出した。狭い通路の突き当たりで、小さな扉を背にココが立っていた。一緒に行こうと言う少年の声にココは首を振り、扉のなかに吸い込まれるように消えていった。

Boy's view

武、沙羅、つぐみはぼくたちよりも先に浮島に上がっている。空のことは、優が保証している。なにも心配ないはずだったのに、あの女の子がいたんだ。でも、あの扉は開かなかったんだ。このままじゃ、優まで巻き込んじゃう。ごめんよ……。

やっと会えたね……？

武は、姿の見えない少年の指示で、研究所の通路に倒れているココを発見する。診療室まで運んで抗体を打つが、いまは効果がない。このままでは危険だと判断した武と少年は、ココを冬眠させてウイルスの侵攻を遅らせることにした。冬眠開始寸前に目を覚ましたココがひとりじゃいやだと言うので、疲れきった武も救助を待ちながら冬眠することとなった。

Takeshi's view

どこからか誰かの声が聞こえて、俺は気がついた。そうだ、俺は死なない。あいつと約束したんだ。俺は海の底から一心不乱に光を目ざして泳いで、やっと研究所のプールまで辿り着いたんだぜ。そしたら、またあの声が聞こえてきた。誰だか知らないけど、俺をお父さんなんて呼ぶんじゃない。俺には子供なんかいないんだ。えっ、ココが研究所に残されてるって？　救助されたんじゃないのか？

Ever17基礎知識

ハイバネーション

"IBF"にあるポッドの機能のひとつで、なかの人間を人工冬眠させる。人間の体温を6度から7度程度の低体温状態に保ち、呼吸数、心拍数を減少させる。これによって代謝効率は下がり、エネルギーの消費を生命活動維持の限界まで下げることができる。

scene13　最終覚醒　その1

やっぱり、来てくれたんだぁ♪

ハイバネーションを始めてから17年の歳月が流れ、ココと武を救出に向かう日が来た。砕けた石碑のカケラを抱いて、少年は海に飛び込む。17年前の武と同じように研究所のプールに辿り着き、肺に入った水を吐き出す。一息つく間もなく駆けつけた診療室では、ハイバネーション装置が正常に作動していた。ふたつのポッドの解凍プログラムを始動させ、ココと武を目覚めさせる。ココのポッドを開放すると、ココはまぶたをこすりながら、まばたきを繰り返した。

Boy's view

同じ時間を共有してきたボクとココ。ボクは、ずっとココのそばにいた。そしてこれからも、ずっとココのそばにいたいんだ。

Coco's voice

絶対迎えに来てくれるって信じてた。どうしても、会いたかったから。あのね、ココね、好きになってしまったみたいなの。

scene14　最終覚醒　その2

Takeshi's view

ババだのお父さんだの、息子だのイモムゥーだの、……お前ら勝手なこと言うな！　ともかく、ココも元気になったみたいだな。

Coco's voice

ココね、お兄ちゃんと彼氏さんがいっぺんにできたんだぁ〜。きっと…… ううん、絶対、また会えるの。ココは信じてるから。

たけぴょん！　イモムーゥしたいっ！

優の運転する潜水艇で地上に引き上げられた３人と１匹は、降り注ぐ陽光のなかにいる。冬眠中に抗体が効いたのか、ココは思い切り元気になっていた。ココは武に、新しいお兄ちゃんでもある、彼氏ができたと報告する。よかったじゃないか、と喜ぶ武。さらに少年とホクトも加わって、全員で交互に武に話しかける。ココと少年はショートコントを始め、ピピは遠吠えをくり返す。彼らの楽しそうな声は、あたたかい日差しの下でインゼル・ヌルに広がっていった。

あっ！ お兄ちゃん！

果てしなく続く青空の下の、インゼル・ヌルから本土へと向かう船の上。そこで、ココはピピのことを追いかけていた。ただ、なんとなく楽しかったから。それだけの理由で甲板を走りまわる。ピピも甲板の上を走りまわっていたが、突然立ち止まったかと思うと空中を見上げて吠え始めた。鳥かなにかでも見けたのかと思い、ココはピピを抱き上げる。そして、同じように空を見上げた。すると、そこには……。

Takeshi's view

6日経って目を覚ましてみたら、俺は17年後の未来へと飛ばされていた――。そうだ、俺はきっと夢を見ているに違いない！

Tsugumi's voice

ココがいきなり大声で呼ぶから、ホクトと慌ててかけつけたわ。ココは、嬉しそうに上空を指さして、あれを見てって言ったの。

Coco's voice

大好きなお兄ちゃんが、そこにいたの。早く、みんなに教えなくちゃ！ ねぇ、お兄ちゃん！ やっぱり、また会えたでしょ？

ちょっとこっち、来てーっ！

空に浮かぶお兄ちゃんをみつけたココは、嬉しさのあまり大きな声でみんなを呼んだ。全員が彼を見つけ、あっという間に、船の甲板は大騒ぎになった。そしてココは、彼に向かって呼びかけながら、大きく大きく手を振りつづける。彼に、ココの想いが届くように。そしてふたたび、彼とめぐり逢うときがくるようにと、ふたつの祈りをこめて。いま、全員がココのそばに集まり、彼を見上げている。彼もまた、みんなを見ている。確実に言えることは、それだけなのかもしれない。

Character File 05

八神 ココ
Coco Yagami

天真爛漫、元気爆発娘ココちゃんを、とことん研究しちゃうぞ。まわりのみんなを幸せにするテクニックを身につけて、キミも大好きな人のハートを射止めよう！

Coco's Status

見えないかもしれないけど、れっきとした中学3年生。武に小学生に間違えられるほど小さいけれど、誰よりも元気いっぱいの女の子なのだ。

Hair
赤みがかったボブ。サイドのお団子と、赤いボンボンが超キュート！

Eye
小リスのように大きな瞳は、いつもキラキラとした輝きに満ちている。

Dress
シャツとミニスカートを組み合わせた、ココらしい活動的なスタイル。

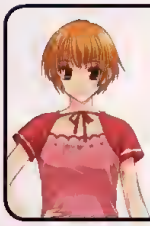
Action
走りまわったり、誰かに抱きついたりと、とにかくたくさん動く。

Total view

暖色系の色使いがとても春らしい、季節感のあるコーディネイト。靴の裏がゴム製になっているので、濡れた床でもすべることなく走ることができる。オニゴッコやピピとの追いかけっこも、有利な展開に持ち込めるのだ。

Another 6 Eyes

みんなに笑顔を配達するココって、ホントはどんな女の子？　本音をズバリ聞いてみたぞ。



私の"なっきゅ"ってあだな、ココが最初に呼び出したのよね。いまはけっこう気に入っちゃってるんだ、コレ。ココってセンスあるよねぇ。

田中優美清香香菜

お兄ちゃんと、パパとママはよく知ってるみたい。私だけ仲間はずれ？　でもココちゃんは、私のことも知ってた。どうしてなのかなぁ。

松永沙羅

本当に、不思議な子。純粋だし、話をしてると楽しいし、自然に気持ちが優しくなるわ。私のことを"つぐみん"なんて呼ぶのも、ココだけよ。

小町つぐみ

とにかく"ひよこごっこ"と噛みつき攻撃には要注意の困ったやつだ。でも、ココが楽しそうにしていると、俺まで和んじゃうんだよなぁ。

倉成武

ココちゃんは、太陽のように明かるくて、楽しくて、とても優しい子ですね。元気になった姿を見ることができて、本当に嬉しく思います。

茜ケ崎空

どれだけ感謝しても足りないくらい、いつも助けられたんだ。それに、ココの笑顔を見ているだけで、不思議と幸せな気持ちになれるよ。

少年

Coco's Emotion

いくらココでも、いつもニコニコしてると思ったら大間違い　怒ったり泣いたり笑ったりと、けっこう忙しいのだ。

喜
おいしいものや、かわいいものを見つけたときの満面の笑み。おねだりのときも、この表情だ。

怒
"ひよこごっこ"の最中に、人間の言葉を使ったりしたら怒られちゃう。先生はかなり厳しいぞ。

哀
誰かがケガをしたり、ケンカをしたりすると、悲しくて泣きだしてしまうこともあるのだ。

楽
自分で言ったコメッチョや、ショートコントで大笑い。笑い声は元気よく「にゃはははははは！」。

Coco's Fashion

女の子らしさを全面に出しながら、どんな場面にもアクティブに対応。そんなココのファッションをチェックしよう！

Ribbon
トップスの首もとを演出する、赤いリボンで少女らしさをアピール。小さな鈴がワンポイント。

Tops
オレンジとアイボリーで切り替わるラグランスリーブ。裾に花びらのカットが入っている。

Skirt
裾に向かって広がるフレアーの巻きスカートとリボンの色をさりげなくコーディネイト。

ココの 本当はちがうんだよ～

ココは、みんなのことが大好きなの。だから、つぐみんも、マヨも、空さんも、少ちゃんも、みんな一緒に"ひよこごっこ"やろ？　なっきゅは上手だったけど、たけぴょんはまだまだ修行が足りません。ぴよぴよぴぃーっ♪

武視点

少年(桑古木涼権)

Boy Ryogo Kaburaki

Prologue

すべての記憶をなくした少年の、不安な心を癒してくれたのは、ココの微笑みだった。彼女の強烈な個性と天真爛漫な笑顔が少年を救った。

Character

年齢は15歳。性格は内向的で、消極的。気弱ではあるが、ときには自分を犠牲にして誰かを助けようとする優しい面も持ち合わせている。

少年視点

倉成 武(桑古木涼権)

Takeshi Kuranari Ryogo Kaburaki

Prologue

ココを救うため、ココの笑顔を見るためだけに17年間を過ごした。約束の2034年、倉成武の名前でLeMUを訪れ、事故の再現に加担する。

Character

桑古木少年の成長した姿で、事件の再現に必要な武の役を担う。愛する人のために命を投げだした本物の武に、憧れにも近い感情を抱いている。

Character File 06

少年(桑古木涼権)
Boy-Ryogo kaburaki

男性キャラのなかで、身長がいちばん小さい男の子。記憶を失った少年は、LeMUでココに恋をしてしまう。ということは、現時点でこれが初恋ということになるのだ。

Boy's Status

腰中電灯やコーラで両手がふさがっているときに、フードにタツタサンドを入れると便利。パーカーを着ている少年だけが使える技だ。

Hair
サラサラと風になびく、さわやかなスタイル。薄茶色なので軽く見える。

Tops
ボーダーTシャツに、同系色のパーカー風ベストをさりげなく重ね着。

Botoms
ポケットのたくさんついた、便利なワークパンツは少年らしい半ズボン。

Action
ビビと広場を走り回ったりと、行動自体は活動的。ときどきヒステリックになることも……。

Total view

さりげないブルーのグラデーションでコーディネイトした、洗練されたスタイル。もしかしたら、けっこういいところのおぼっちゃまだったりするのかも……。パーカー風ベストのポケットに手を入れるのがお気に入り。

Another 6 Eyes

記憶喪失の少年を見守る、心優しい仲間たち。厳しい意見もあるけれど、愛ゆえの辛口なのだ。

ヌイグルミで連ばれたうえ、記憶がないなんてねぇ。大丈夫、心配しないで。

田中優美清香菜

年は同じか、少し向こうが下かな？　彼に対する印象は……とくにないかも。

松永沙羅

生きるとか死ぬとか、そういうことを軽々しく口にしちゃだめよ、ね？

小町つぐみ

少ちゃんは、ビビと遊んでくれるから大好きだよ～。また一緒に遊ぼうね！

八神ココ

少年さんは、よくがんばられたと思いますよ。そう、記憶は大切ですものね。

茜ケ崎空

俺と少年の漫才コンビは永遠に不滅だよな。食べものだけは、大切しような。

倉成武

少年の ちょっとしたつぶやき

優には何度もお世話になっちゃったね。最初は、つぐみのこと怖かったんだ。武とのコンビ？　あれ？　なんのことか忘れちゃった。

Character File 07

倉成 武(桑古木涼権)
Takeshi Kuranari-Ryogo kaburaki

見た目は20歳の青年だけど、実年齢は32歳になるところ。いつまでも若さを保つ秘訣がなにかは、このプロフィールから探しだせるはずだ。実は演技力も抜群。

Takeshi's Status

ココと本物の武を救うため、17年間準備を重ねてきた。悲願達成の日のファッションはコレだ！

Hair
成長して髪の色も少し変化。昔より本物の武に近い濃い色になっている。

Tops
長そでのシャツに、半そでを重ねた、若者らしいレイヤードスタイル。

Botoms
動きやすい細身のパンツは、突然の事故にもバッチリ対応できるのだ。

Action
片腕を首の後ろに置いて、もう片方の腕はポケットに。このポーズがトレードマークになっている。

Total view

倉成武という人間に、少しでも近づくようさまざまな訓練がされた結果、生まれたのが現在の桑古木だ。服装や口ぐせなど、すべてに武の雰囲気を漂わせているぞ。今後の彼がどのようになっていくか気になるところだ。

Another 6 Eyes

LeMUにいた全員が彼にだまされることになったが、彼自身に罪はないはず。みんなはどう思う？

武もお母さんの仲間だったんだ、全然気がつかなかった。まぁ、仕方ないか。

田中優美清秋香菜

君って、パパに憧れてるんだってねぇ～。だってパパ、かっこいいもんね。

松永沙羅

名前を聞いたときから、ずっとあやしんでた。でも、いまは感謝してる。

小町つぐみ

ココとたけぴょんの命の恩人なのです。早く"少年レインの歌"歌ってよぉ～。

八神ココ

長い間、おつかれさまでした。今度会うときは、本当の桑古木さん、ですね。

茜ケ崎空

最初は、なにを企んでいるのかと思った。ボク自身でしかけたことなのにね。

少年

武の いいわけくらい言わせろよ

仕方ないとはいえ、全員をだましてたわけだし、気分のいいものではないよなぁ。俺はココの笑顔を見れれば、それでよかったんだよ。

Others そのほかの登場人物

少年視点は、実際にはホクトの視点から、武視点では本物の武から事件が語られていた。物語に深く関わる優美清秋香菜の母親、優美清春香菜も紹介するぞ。

Hokuto ホクト

ココとおなじく、すべての謎を解き明かすカギを持った人間。しかし、実際に事件を解決できるのはホクトではなく、ホクトの視点を借りた高次元の能力者、ブリックヴィンケルである。2034年のLeMUで起きた事件は、彼によって仕組まれたものであり、彼自身がその能力を使って解決するということも、はじめから決められていた。そして彼を呼び出すためには、17年前と同じ状況を作り出さなければならなかった。あの事故から17年間の月日がたったいま、優美清春香菜と桑古木による大掛かりな救出劇が幕を開ける。

Prologue

自分の名前も、住所も覚えていない記憶喪失の少年。LeMUを訪れた理由も忘れている。彼がすべてを理解したとき、物語は急展開を見せる。

Character

内向的で、押しに弱い性格のため、沙羅や優にいいように扱われてしまう。自分の口から知らないはずの記憶や知識が溢れだし、恐怖と不安で苦悩する。今回の事件で、沙羅と二卵性の双子であることが判明。

優のちょっとひとこと

あれから2年も経ったんだ。私は髪が伸びて、少年は背が伸びた。もう、あのころのきみじゃないかもね。中身は、あいかわらずだけど。少年の言うように、もしも別の宇宙があるとしたら、その世界の私たちも、こうしてつき合ってるの？

沙羅のちょっとひとこと

お兄ちゃんのこと、昔から自慢に思ってたんだ。すごくかっこよくて、強くて、大好きだった。迎えに来てくれて、ありがとう。しかも、パパとママまで連れてくるなんて、すごい、すご～い！　これからは、ずっと一緒にいようね。

Takeshi Kuranari
倉成 武

はじまりは、2017年5月1日。倉成武が不慮の事故でLeMUに閉じ込められたことから、運命の歯車は回り始めた。となりのポッドで眠るココと一緒に、彼が17年の眠りから目覚めることを、地上ではたくさんの人が待ち望んでいる。

つぐみの ちょっとひとこと

武が私に、幸せを教えてくれた……。あの子たちがいるから、いまも生きることができるの。

空の ちょっとひとこと

倉成さん、その笑顔は反則ですよ。私もビビも、17年間ずっとあなたをお待ちしてました。

Prologue

友だちと遊びにきただけのLeMU。たった1台のエレベーターが命運を分ける。

Character

楽観的で情に厚く、積極的な熱血漢。
20歳の大学生ながら息子と娘がいる。

Yubiseiharukana Tanaka
田中 優美清春香菜

2017年にBWの計画を聞いた優は、桑古木とともに17年後に向けて計画を開始する。LeMUに勤めながら、武とココを救いだす準備とともに、ライプリヒ製薬の情報を集めた。2034年の約束の日、いよいよ計画を実行する。

Prologue

すべてはこの日のために……。娘にすら真実を告げず、LeMUに事故を起こした。

Character

キュレイのせいで若く見えるが実際は34歳で、優美清秋香菜の母。

Epilogue

人生も水の流れのように無限の可能性を秘めている
なにかを知り、傷つき、失いながら、人は生きていく

やんちゃ坊主の男の子と、頑固でワガママな女の子
闇のなかで、大切なふたりの子供をずっと捜していた

たとえ目を閉じていても、あたたかい手は頬を触れる
答えは、たったひとつ。女神、アフロディテの奇蹟

この左手より強くつないだ絆を、もう二度と離さない
誰にも追いかけられることのない、自由な世界でも……

きっと、また会える。絶対会える。そう信じてる……
ふたりの世界はひとつになり、しっかりと結ばれた

17年間、ずっとこの日を待ち焦がれていた

キミはいま、きっと誰かに見つめられている

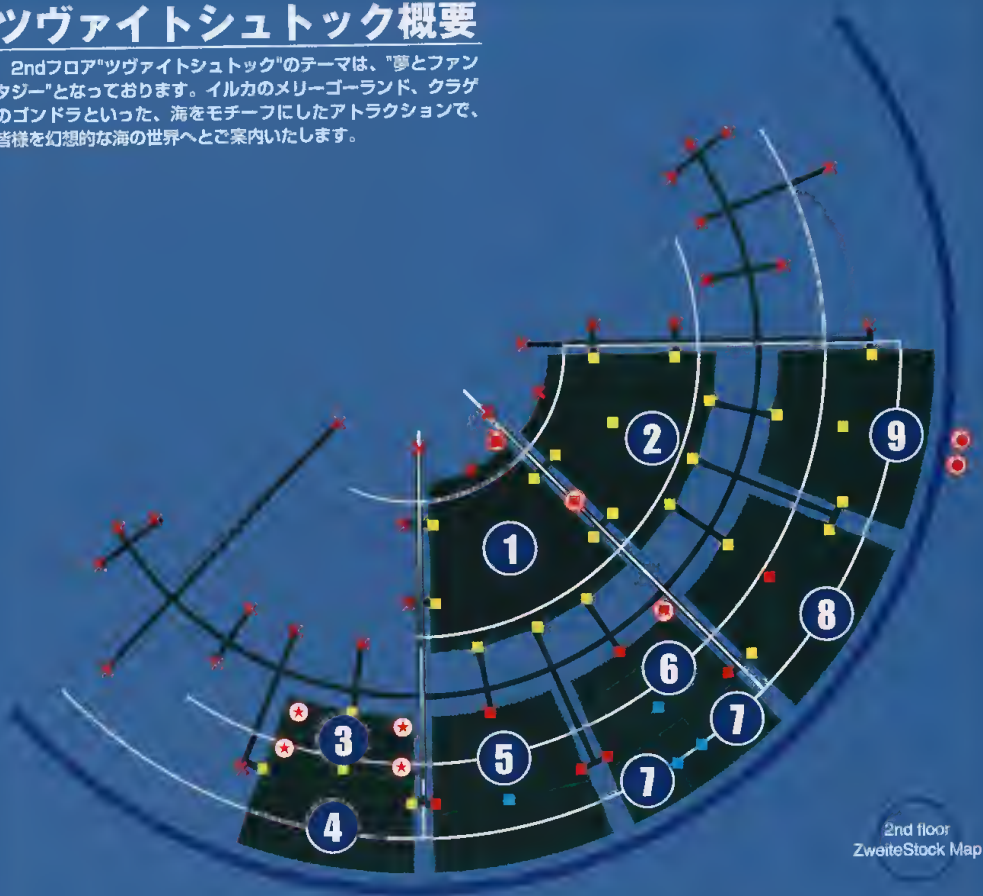
2017年、そして2034年に起きたLeMUの事故は終結を迎えた。
家族はふたたび、そして初めて出会い、すべての罪は贖われようとしている。
それぞれが行く先には、いったいなにが見えるのだろうか。
なにかを信じること、なにかを願うことで、すべての世界は意味を持ちはじめる……。

LeMU施設紹介

海洋テーマパーク"Lemu"へようこそ。ここでは、魅力溢れるアトラクションの数々をみなさまにご紹介いたします。

ツヴァイトシュトック概要

2ndフロア"ツヴァイトシュトック"のテーマは、"夢とファンタジー"となっております。イルカのメリーゴーランド、クラゲのゴンドラといった、海をモチーフにしたアトラクションで、皆様を幻想的な海の世界へとご案内いたします。



2nd floor
ZweiteStock Map

地図記号について

- 中性浮力式エレベーター
- 非常階段
- エレベーター
- 通常通路
- 緊急避難用通路
- クラゲゴンドラのチューブ
- 水没により使用不可能な非常階段
- 通常の扉
- 常時開いている水密扉
- 常時閉じている水密扉
- LeMUによって閉鎖された水密扉

1 Karussell Delphine
イルカメリーゴーランド

かわいいたくさんのイルカたちが、夢の世界へとご案内します

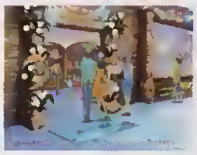
テーマパークには欠かせない、ご家族で楽しめる大きなメリーゴーランドです。海中にあるLeMUのイメージにぴったりの、イルカたちがご案内します。ゆったりと流れる音楽と、柔らかなイルミネーション。イルカの背中に乗って回る景色を見ていると、まるで夢のなかにいるような気持ちになれることでしょう。メリーゴーランドの周りには、魚やイソギンチャクなど、海の仲間たちがたくさん。ぜひ、みなさま連れ添ってご搭乗ください。

空のひとこと

静かで、幻想的で、とてもきれいで……。ここは私の大好きな場所です。私という人格は複数の場所に存在できますが、いまこうして考えている私はひとりだけ。いったい、どれが本当の私なんでしょうか……。そう思ったとき、よくイルカたちに会いにきます。そういえば、倉成さんにこのことをお話したのも、この場所でした。

2 LeMU Shop
キャラクターグッズのお店

LeMUオリジナルのキャラクターグッズが勢ぞろい！



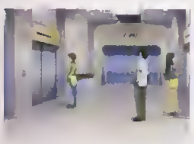
ご来場の記念に、お土産に、LeMUオリジナルキャラクターグッズはいかがでしょうか。人気キャラクター、キツネザルの"みゅみゅーん"をはじめ、海洋生物をモチーフにしたかわいらしいぬいぐるみやキャラクター商品が勢ぞろい。時間によっては、本物のみゅみゅーんが登場することも……!?

優のひとこと

確かにいろいろ楽しそうなおもちゃとかお菓子が置いてあるけど、私はあまり興味ないのよね。それより、倉成とふたりで聞いたココのお話が面白かったな。何百年も彼氏がくるのを待ちつづけた"八尾比丘尼"の話。私もそんなロマンチックな恋をしてみたいなあ。

3 Fahrstuhl
エレベーター

水中にある1st〜3rdフロア間の移動をスムーズに



LeMUには4基のエレベーターが設置されており、1stフロア(エルストボーデン)から3rdフロア(ドリットシュトック)の間を自由に移動できます。ただし、浮島(インゼル・ヌル)への移動だけは、1stフロア、水族館エリアの中央にあるメインエレベーターをご利用いただく必要があります。ご注意ください。

4 Qualle
クラゲゴンドラ

海中をゆらゆらと漂う、巨大なクラゲのなかへ

海面下に作られたLeMUに来て、海中散歩を楽しまない手はありません。このクラゲゴンドラは、ツヴァイトシュトックの外周を、ゆっくりと上下にゆれながら1周いたします。ゴンドラの窓から見る景色は、一面の青。優雅に泳ぐ魚たちとたわむれながら、時間を忘れて、クラゲの気分をご堪能ください。

ココのひとこと

ココも乗ったことあるよ。外から見ると、足がくにゃくにゃ〜ってしてたけど、中身は堅かった。そんでね、動いてるときには、窓からお魚さんがいっぱい見えたよ。海も向こうの方まで〜っと青くて、どのくらい広いのかぜんぜんわからなかったの。

5 Lagerhaus
倉庫

お客様の立ち入りはご遠慮させていただいております

残念ながら、この部屋はアトラクションではございません。LeMUの運営、安全管理に必要な器具や、売店で販売する商品などを、保管しておく場所です。当然ながら、関係者以外の立ち入りを禁止させていただいております。たとえ入口が開いていても、なかに入らないようにお願い申し上げます。

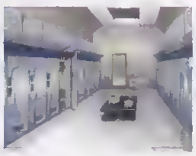
6 Wachenzimmer
警備室

館内の安全を守るための、最新鋭のセキュリティを完備

お客様に安心して楽しんでいただけるよう、LeMU内の安全を確認するための施設です。館内の全域を複数のモニターでチェックしていますので、どこで問題が起きてもすぐさま対応できます。万一、なにか問題を発見された場合は、お近くのスタッフ、またはガードマンにお声をおかけください。

7 Schlieβfachzimmer
更衣室

スタッフがお色直しをする秘密の部屋



当LeMUスタッフ専用の更衣室です。2ndフロア(ドリッドシュトック)にある更衣室から四方の通路は"部外者立入禁止/KEIN ZUTRITT"とさせていただいております。女性用、男性用のふたつが用意されておりますが、男性スタッフは更衣室を使わずに着替えることも多いようです。

沙羅のひとこと

救助を待つ間ヒマだったから、水着を借りたの。ちょうどいいサイズがあってよかったけど　。やっぱり女は、見えないところで手を抜くもんよね。開けっ放しのロッカーがけっこうあって、なかは着替えやら下着やら、とてもここでは言えないようなものまで散乱してた。

8 Retturg Station
救護室

救急の際は、看護スタッフが手厚く看病いたします

お客様が体調を崩されたときは、すぐ救護室までいらしてください。最新型の医療設備をもって対応いたします。たとえ不調の原因がわからなくても、自動診断装置"L-MRI"によって、瞬時に適切な処置が可能です。館内で、救急の方を見かけた場合も、すぐお近くのスタッフにお申しつけください。

つぐみのひとこと

そういえば、配管の部屋でケガをしたとき、優と空に治療してもらったっけ。太ももに刺さった太いパイプを見て、みんな驚いていたけど、私にはどうってことないわ。あのときは…　むしろ、あのまま放っておいて、死んでもよかったんだけど……。

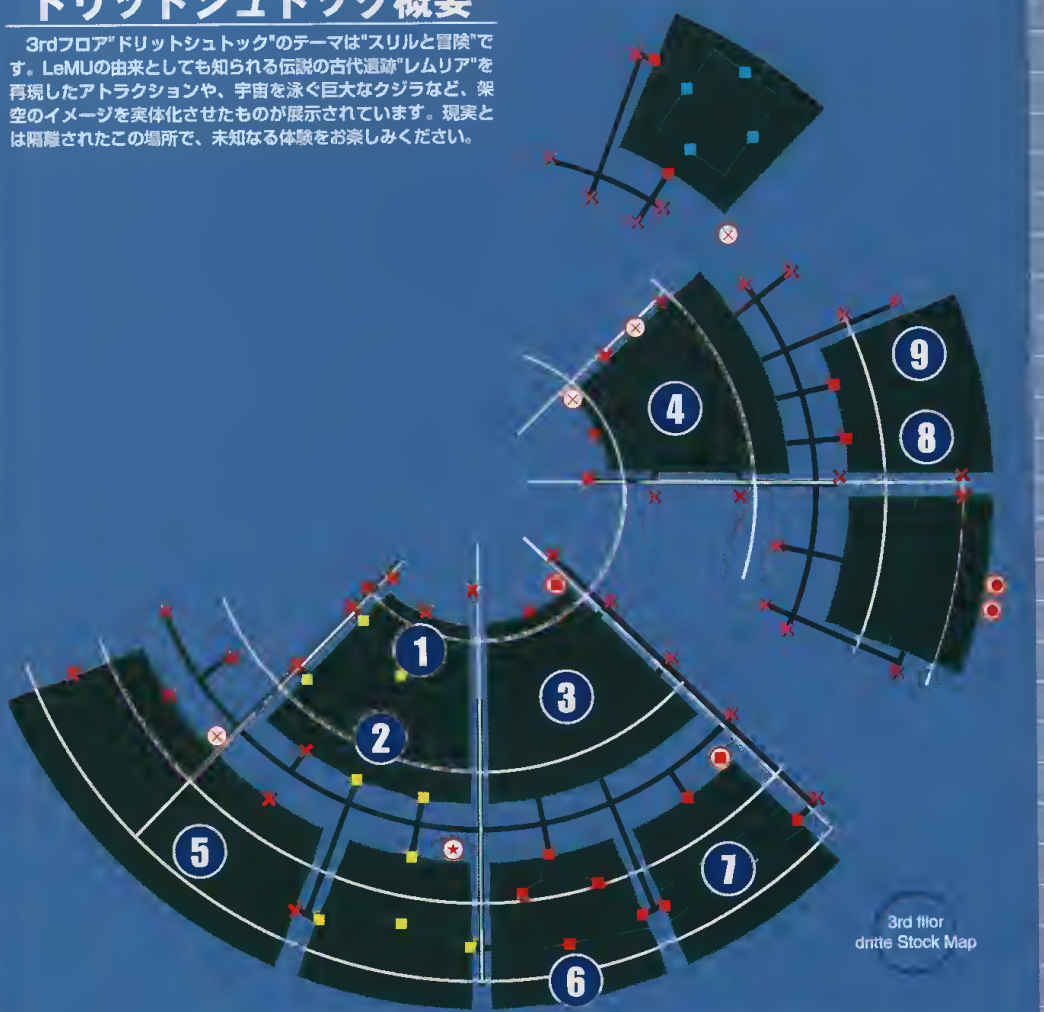
9 EI
中性浮力式エレベーター

水中ならではの、浮力を使ったエレベーター

"EI（アイ）"とは、ドイツ語で"卵"のことを指します。その名のとおり、2ndフロアと3rdフロアを結ぶ卵形のエレベーターです。"EI"には潜水艦のようなタンクがついており、海水を注入することで沈み、排出して空気を入れることで上昇します。なお、緊急時には設置されたディスプレイで外部と連絡を取れます。

ドリットシュトック概要

3rdフロア"ドリットシュトック"のテーマは"スリルと冒険"です。LeMUの由来としても知られる伝説の古代遺跡"レムリア"を再現したアトラクションや、宇宙を泳ぐ巨大なクジラなど、架空のイメージを実体化させたものが展示されています。現実とは隔離されたこの場所で、未知なる体験をお楽しみください。



1 Tatsuta Imbiss
タツタサンドの売店

おいしいタツタサンドと、各種ドリンクはいかがですか？

LeMUオリジナル、マグロの竜田揚げサンドイッチを販売いたしております。新鮮なマグロ一匹をまるごと調理し、サクサクに揚げたものをレタスと一緒にはさみ、特製の濃厚ソースで味つけしました。お好みによって、ソースの分量は加減させていただきます。また、各種ソフトドリンクもございます。

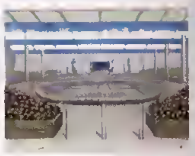
つぐみのひとこと

タツタサンド…。別に好きじゃないけど、ほかに食料もなかったし、仕方なく食べたわ。まずくなかったのがせめてもの救いね。……そういえば、桑古木が作ろうとしてたホットドッグを勝手に食べたら、ひどく怒られたっけ。ちょっとからかってみただけなんだけどね。

2 Der Raum Der Ruhe
憩いの間

ご休憩に、ご歓談に最適の、広い館内公園です

ちょっとベンチで休憩したい、軽く腹ごしらえする場所がほしい……そんなときは、憩いの間へどうぞ。色とりどりの花々と清涼感溢れる空気が楽しめます。ここの目玉は、中央に設置された池です。厳密には、LeMUの底に穴をあけて、海が覗かせているのです。覗き込めば、そこは母なる海の腕のなか……。



ココのひとこと

みんなが集まってにぎやかになるから、ココが大好きな場所だよ。少ちゃんやみんなと追いかけっこすると、とっても楽しいの！　あと、石像にみんなの絵を掘ったよ。少ちゃんとふたりで、ちゃんと全員ぶんの絵を。みんなで過ごした時間を忘れないように…。

3 Lemurianische Ruine
レムリア遺跡

幻の巨大遺跡を探検すれば、気分は天才考古学者

太古の昔、太平洋に沈んだとされる伝説の文明大陸"レムリア"を現代に蘇らせたアトラクションです。なかにはレムリアに存在したといわれている、当時の文字が標された石版、装飾品、地図、動力装置などが展示されています。現代版のレムリアともいえる、LeMUとの違いもお楽しみください。

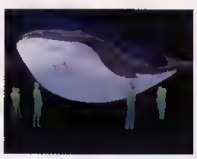
優のひとこと

レムリア…お母さんが"第3視点"と一緒に調査してた。私は、そのお母さんを探しにLeMUにきたんだけど…どうなっちゃうのかなあ。少年に第3視点のことをちょっと教えたら、わかったような顔して妄想を熱弁するし、外との連絡は相変わらず取れないし…。

4 Kosmisher Wal
宇宙クジラ

無限に広がる宇宙に浮かぶ、漆黒の巨大なクジラ

普通、クジラは海中を優雅に泳いでいますが、宙を泳ぐクジラがいたとしたら？　そんなコンセプトで作られたアトラクションが、この"宇宙クジラ"です。本物の宇宙と錯覚するほどのプラネタリウムのなかを、クジラの巨体が優雅に泳ぎ回ります。ただし、大変危険ですので、クジラに乗るのはご遠慮ください。

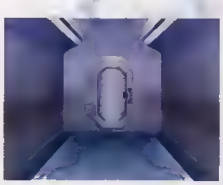


5 HIMMEL
ヒンメル

従業員でさえ近づかない、封印された場所

浸水後も移動可能なドリットシュトックの最端部、細い通路の奥に、その部屋はあります。正確には、"HIMMEL"と書かれた扉があるだけで、なかになにがあるのかは、一般の従業員ですら、知りません。"HIMMEL"とは、ドイツ語で"天国"を意味します。しかし、ここは深い海のなか。奥へ入っても海の底へと続くだけなので、一般的に考える"天国"があるとは思えないのですが……。とにかく、いかなる理由でも、お客様が近寄ることはお断りさせていただきます。

閉ざされた扉



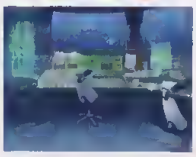
"HIMMEL"には、"空"という意味もありますが、やはり海からは連想しにくい言葉です。株式会社LeMU、およびライブリヒ製薬は、なにを意図してこの名前をつけたのでしょう…。

空のひとこと

この扉の奥には、私の本体ともいえるコンピューターが並んでいます。しかし、そのことも含めて、扉の奥のことをお客様にお話するわけにはいきません。つぐみさんは、なにか理由があって私を問い詰めたようですが、どんなことがあっても言えません…。

6 Kontrollzentrum
中央制御室

LeMU内の電子システムを統括する、頭脳と呼べる場所



LeMUを管理するコンピュータシステム"レミ"にアクセスする場所です。館内になにか異変が起きたとしても、レミがすぐさま感知し、適切に対処してくれます。また、ここにある端末を使って、空調・照明の管理、アトラクションの起動と停止、緊急時の外部連絡などを行なうことができます。

優のひとこと

ハッキング同好会に所属してた私がいうのもアレだけど、ここのコンピュータってやたらと扱いにくいのよね。妙な機能がゴチャゴチャとついてて、把握できるわけないでしょっつーの！　ま、こういうのは一発かましてやれば素直になることが多いんだけどね。

7 Konferenzzimnaer
会議室

さまざまな事柄を話し合い、結論を導き出すスペース

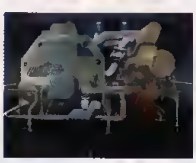
LeMU内のアトラクションに関する企画や、そのほか、LeMU運営に関するあらゆる議題について話し合う場所です。発案者によって提出された企画は、必ずこの場に集められ、各部署のリーダーが集まって会議にかけます。LeMUが"理想郷"であり続けるために、必要不可欠な場所といえるでしょう。

沙羅のひとこと

みんなで集まってご飯を食べたり、今後の事について話し合ったりしたよね。そうそう、"ヤミオニ"もおもしろかったー。いまだからいうけど、武の鬼っぷりはなかなかのものだったと思うな。……あれ？　結果はどうなったんだっけ。忘れちゃった…。

8 Kraftwerk
発電室

暗い海中を明るく照らす、自家発電装置

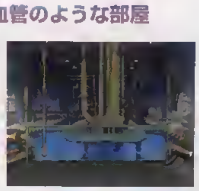


LeMUで使用する電力は、すべてこの発電室における自家発電によって供給されています。発電室から真下に向かってケーブルが延びており、海底から噴射される熱水を利用して発電しています。つまり、災害が起きたとしても、理論上は、LeMUの電力が途切れてしまうことはありません。

9 Leitungszimmer
配管室

館内にくまなくエネルギーを送る血管のような部屋

この部屋は発電室の隣にあり、広大なLeMU全館に、電力や水などのエネルギーを行き渡らせるパイプが詰まっています。いくらレミが優秀とはいえ、発電機が故障してしまっては動きようがありません。配管室は、おもに発電機が故障した際、修復を円滑に行なえるよう、設置された部屋なのです。



各ヒロインのトゥルーエンドを完全サポート！

トゥルーエンド完全ガイド

ヒロインたちの魅力を堪能したところで、ゲーム本編の攻略に移ろう。73ページ以降のフローチャートを見れば、簡単にヒロインとのトゥルーエンドまで辿り着けるはずだ。すべてのシナリオを読むためにも、まずは完全クリアーを目ざそう！

ストーリーの流れ

※ココ編は、ほかの4キャラクターのエンディングをすべてみたあとに出現します。

シナリオは、5月1日から7日までの1週間。LeMUが圧壊する7日までに脱出するのが目的となる。ゲーム中に出現する選択肢から任意の行動(セリフ)を選ぶことで、先のシナリオが変化し、さまざまなエンディングへと進んでいく。エンディングは各ヒロインごとにグッド、バッドの2通りがあり、選んだ選択肢によって結末が分岐する。基本的に、LeMUから脱出すればグッドエンド、失敗すればバッドエンドとなるが、シナリオによっては違う場合もある。物語の進行、過去に隠された謎を考えつつ、最良の選択をしよう。

フローチャートの見方

①シーンタイトル
各シーンのタイトルを表わす。その場でセーブしたときに、ファイル名として登録されるものだ。攻略に関係のないシーンは省略されているので、注意してほしい。

②質問
その選択肢が、どういった状況で出されているかを表わす。ここを見ればその選択肢が、シナリオのどの部分で、またはどんな状況で迫られる選択かがわかる。

③選択肢
選択肢の内容を表わす。ほとんどの場合が2択だが、シナリオによっては、3つ以上の選択肢が表示される場合がある。"好感度"や"フラグ"を見て選択しよう。

④好感度
選択によって変化する、主人公に対するヒロインの好感度を表わす。当然、プラスされる選択肢を選んだほうが、キャラと親密になりグッドエンドに近づく。

⑤フラグ
好感度とは別に、物語が自動的に分岐する、"条件分岐"に関わる選択。特定のフラグが立っているかどうかが、のちに行なわれる"条件分岐"の判定に使われる。

⑥条件分岐
選択肢とは違い、条件によって自動的に判定される分岐。"好感度○以上"、"○○フラグON"などの条件があり、それまでの選択の内容によって、のちのシナリオが変化。

攻略ワンポイントアドバイス

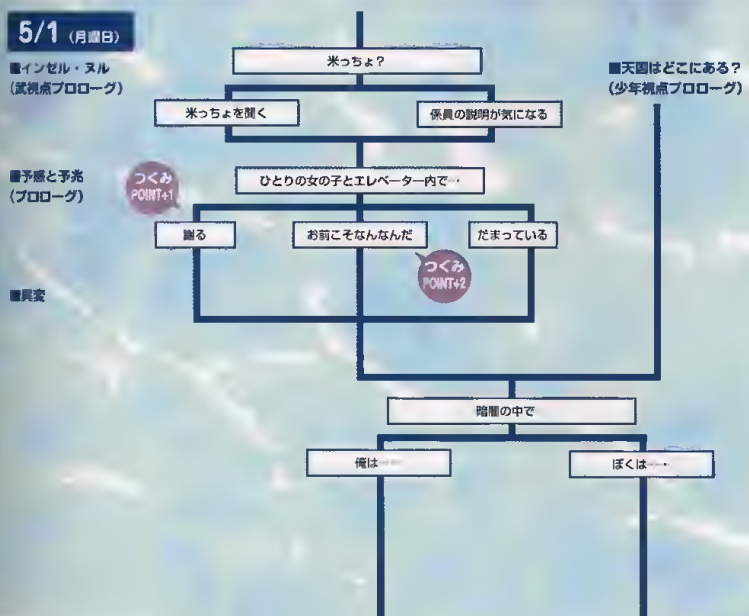
各選択肢に隠された意味を考え シナリオ進行に沿ったものを選ぼう

シナリオの分岐は、それまでに選んだ選択肢によって決定される。そのため、グッドエンドを見ようと思ったら、グッドに辿り着く（ヒロインの好感度が上がる、もしくはフラグが立つ）選択肢を選ぶ必要がある。キャラごとに傾向は異なるものの、基本的には攻略したいキャラとできるだけ話をし、会いに行き、優しくすればいいだろう。ただし、つぐみに関しては、あまり深入りしすぎず、なおかつ放っておくわけでもないという微妙な言動が必要だ。各キャラの性格や特徴、LeMUに来た目的を考え、ベストな選択肢はどれなのかを見極めよう。

一度選択した項目は、リストで表示される。同じ選択肢を選ぶことがなくなるので、コンプリートの手助けになるぞ。

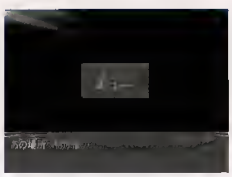
共通ルート

ゲーム開始直後は、明確な主人公がいないままシナリオが進行する。いわば、これから始まる物語のプロローグ的な扱いになっている。ここでは、主人公が決まるまでの流れを紹介しよう。つぐみの好感度が上がる選択肢があるので、つぐみルートを目ざすなら必ず選択しよう。



主人公 武

武で攻略できるキャラクター



事故が起こるまでは、武と少年の視点が交互に切り替わりながら、プロローグともいえるシナリオが進行する。やがてLeMUに事故が起きて、「俺は……」or「ぼくは……」の選択肢によって主人公が決定される。注意する点は、主人公によって攻略できるキャラが変わること。武は"つぐみ"と"空"、少年は"優"と"沙羅"が攻略の対象となる。攻略できないキャラも登場するが、あくまで準主役扱いだ。

主人公 少年

少年で攻略できるキャラクター

注意 ココの攻略は最後になるぞ！

5人めのキャラであるココルートだけは、ほかの4人をクリアしてからでないと辿り着けない。逆に、4人をクリアーしていれば、ほぼ自動的にココルートに入ることができる。ココ編は物語全体のタネ明かし的なシナリオのため、先に見てしまうとゲームのおもしろさが半減してしまうのだ。あせらずに、ひとりずつ攻略していこう。

エピローグについて

各キャラのグッドエンドのあとには、エピローグとしてエンディング後のエピソードが語られる。このエピローグを出すためには、すべての選択肢でそのキャラの好感度を上げるか、エンディングを2回見る必要がある。一応、エンディングでシナリオは完結するが、エピローグではキャラクターのその後がわかる。物語を理解する上でも重要なことが語られるので、必ず見ておこう。

最短フローチャート

田中優美清秋香奈 少年視点

優ルートを攻略するポイントはふたつ。優の父親の情報を得ることと、LeMUから脱出することだ。ねばり強くチャレンジすれば、道は開けてくる。

5/1（月曜日）

■覚醒

■沙羅双樹

■「再会」あるいは「邂逅」

■少女

5/2（火曜日）

■雨に浮かぶは朧月

■真実の扉

■開発

5/3（水曜日）

■マヨとなっきゅ

■エンコード/デコード

■崩突

共通ルートから

優POINT+1 優に薬をもらって

ありがとう / いらない

扉POINT+1 扉が開かない理由を

聞く / 聞かない

扉POINT+1 エレベーターの前で誰かの声が…？

優にも訊いてみる / 訊かない

優POINT+1 脱出方法を考え中

外部へ連絡してみる、とか / それ以外の脱出口を探してみる、とか

沙羅POINT+1 沙羅、元気ないな…

心配する / 心配いらない

修理しなくちゃ

優を手伝う / ここで待ってる

<沙羅クリア必須>

●月の精の子守唄フラグGET●

扉POINT+1 誰と一緒に逃げよう

沙羅POINT+1

優についていく / 沙羅と空についていく

扉POINT+1 ハッキングは犯罪？

わかる / わからない

パスワード解析

わかった <扉クリア必須> / わからない

傾けてみれば……

裏返してみれば……
逆さにしてみれば……
火であぶってみれば……
二つ折りにしてみれば……
丸めてみれば……

縦にギリギリまで傾けてみる

横に少しだけ傾けてみる
横にギリギリまで傾けてみる
縦に少しだけ傾けてみる

●時鳥の唄フラグGET●

一度も間違わなければ 優 POINT+3

一度間違えた場合は 扉 POINT+2

二度間違えた場合は 扉 POINT+1

5/4（木曜日）へ

5/4（木曜日）

■the 1st eye

■Malakh

5/5（金曜日）

■the 2nd eye

5/6（土曜日）

■the 3rd eye

■Mahakala

■Raphael

5/7（日曜日）

■Noah's arc

■Machonom

■Multiverse

3 brtの鍵は何通りになる？ 優POINT+1

6通り / 8通り

時鳥の唄フラグを取った&扉の好感度が高い

Yes / No

扉グッドルート / 扉バッドルート

■Machonom

優編バッドエンド

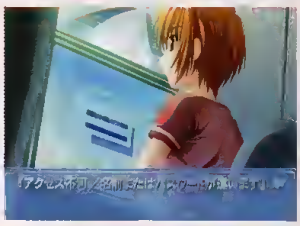
優編グッドエンド

2回目のプレイor優の好感度を10回取ってあると

優編エピローグ

序盤から出てくる選択肢でポイントが上がることに注意

LeMUからの脱出方法を探しつつ、父親の行方の手掛かりを調べている優。しかし、父親のことが書かれていると思われる情報は、パスワードでロックされているのだ。彼女はそのパスワード解くために必死になっている。決してあきらめず、入念に推理を重ねていくことでパスワードを見つけ出し、彼女の力になってあげよう。また修理作業を手伝ったり、まめに話しかけたり、行動をともにすることも大切だ。いつも元気で、明かるく振る舞っているように見える彼女だけど、心のなかでは少年の支えを必要としているぞ。



最短フローチャート

小町 つぐみ

武 視点

すべての人間を拒絶し、決して本当の自分を見せようとしないつぐみ。最初はうまく交流できないかもしれないが、正直な気持ちをアピールし続ければ、必ず心を開いてくれるはずだ。

5/1（月曜日）

■エルストポーデン
■ドリットシュトック
■2次浸水
■減圧症

共通ルートから

事故にまきこまれたのは誰のせい？

- そうだ！責任者出て来い！
- 空 POINT+1
- あんたのせいじゃない
- 空・つぐみ POINT+1
- そんなことより

空の説明を聞いて

- 空・つぐみ POINT+1
- 納得する
- 納得しない

加減圧室で考え事―

- つぐみ POINT+2
- つぐみはどこに行ったのか？
- 空 POINT+2
- 空はいつ寝るつもりだろう？

5/2（火曜日）

■反響
■空間かす
■アルキメデスの原理
■ヤミオニ

つぐみに声をかけようか？

- つぐみ POINT+1
- 挨拶する
- 向こうが何か言うまで待つ

タツタサンドを先に誰に持っていこう？

- つぐみ POINT+2
- つぐみを選ぶ
- 空 POINT+1
- 制御室の空のもとへ

発電室の修理が先か、空を探すのが先か―

- つぐみ POINT+1
- つぐみを手伝う
- 空 POINT+1
- 空を探すのが先だ

5/3（水曜日）

■修復
■負傷
■しばしの眠り
■空かける虹

ホットドッグとつぐみ

- つぐみ POINT+2
- 今朝どこへ行ってた？
- もうひとつ食うか？

青いバルブを

- つぐみ POINT+1
- 時計回り
- 反時計回り

赤いバルブを―

- 時計回り
- 反時計回り

空から内緒話のお誘い

- つぐみ POINT+1
- 行かない
- 空 POINT+1
- 行く

<空クリア必須>
●空の内緒話フラグGET●

5/4（木曜日）

■目覚め

目覚めたつぐみになんと言おう

- つぐみ POINT+1
- ゴメン、と謝る
- 何も言わない

5/4（木曜日） つづき

■ビグマリオン
■仲間
■絆
■臨界点
■生誓／死者
■対決、そして
■ティープ・ブラウ
■ヒンメル
■IBF
■キュレイ・ウイルス
■約束の日へ
■Geschichte

つぐみに気持ちを伝える
●つぐみルートフラグGET●

つぐみを信じて再会を待つ
●空ルートフラグGET●

昨夜はどこへ行っていたのか問い詰められる

- つぐみ POINT+1
- つぐみに会いに行った
- 空 POINT+1
- 空に会ってた
- トイレに行ってた

ビグマリオン神話を聞いて

- 空 POINT+1
- うむ、めでたしめでたし
- つぐみ POINT+1
- 黙って見ている
- 意義を唱える

つぐみルートフラグを取っている

- Yes
  - ハムスターを武が助けに行く
- No
  - ハムスターをつぐみが助けに行く

つぐみルートフラグを取っている

- Yes
  - キュレイウィルスについて冷静に説明する
- No
  - 武に攻撃を加える

空ルートへ

エレベーターのスイッチを押す？

- つぐみ POINT+1
- ボタンを押す
- ボタンを押さない

つぐみルートフラグを取っている

- Yes
  - 中央制御室へ
- No
  - 救護室へ
  - 警備室へ

タツタサンドを投げ捨てた少年を

- つぐみ POINT+1
- 少年を殴る
- 空 POINT+1
- 殴らない

ヒンメルの開け方を誰に訊く？

- 空 POINT+1
- 空に訊く
- 優に訊く
- つぐみ POINT+1
- つぐみに訊く

IBF施設へ！

- 空 POINT+1
- よし、行くぞ！
- つぐみ POINT+1
- ちょっと待ってくれ

つぐみルートフラグを取っている

- Yes
  - ■Spiel
  - つぐみ・空編バッドエンド
- No
  - つぐみ編ノーマルエンド

<ココルート1日目をプレイしていると>

つぐみ・空編エピローグ

5/5（金曜日）

■夜明けまで

5/6（土曜日）

5/7（日曜日）

常につぐみのことを考えて行動しよう

キュレイウィルスのキャリアであり、不老不死の身体を持つつぐみは、周囲の人間を対等に見ることができない。彼女と同じ視線に立ってものごとを考えた上で、生き続けることの大切さを教えてあげるといいぞ。

最短フローチャート
茜ヶ崎 空

武視点

気にかければ気にかけるほど、空の気持ちは傾いてくる。ただ、空自身の知識は豊富だが経験に乏しく、なかでも恋愛についてはまったくの初心者。先生と生徒になったつもりで丁寧に教えていこう。

5/1（月■日）

■エルストーデン
■ドリットシュトック

共通ルートから

事故に巻きこまれたのは誰のせい？
- 空・つぐみ POINT+1
- そうだ！責任者出て来い！ — 空 POINT+2
- あんたのせいじゃない
- そんなことより……

空の役職って？ — 空 POINT+1
- ……あれっ？
- 主任代理ねぇ……

■2次浸水

空の説明を聞いて — 空・つぐみ POINT+1
- 納得する
- 納得しない

■減圧症

加減圧室で考え事…… — つぐみ POINT+2 / 空 POINT+2
- つぐみはどこに行ったのか？
- 空はいつ寝るつもりだろう？

5/2（火■日）

■空間かす

タツタサンドを先に誰に持っていこう？ — つぐみ POINT+2 / 空 POINT+2
- つぐみを捜す
- 制御室の空のもとへ

■空を歩む

発電室の修理が先か、空を探すのが先か — つぐみ POINT+1 / 空 POINT+1
- つぐみを手伝う
- 空を探すのが先だ

■ヤミオニ

空の正体？ — 空 POINT+1
- それはないんだよ
- いや、言うな！わかった！

どこから捜すか……
- 中央制御室
- エレベーターホール

次はどこから捜そう
- レムリア遺跡
- 悪いの間
- タツタサンドの売店

5/3（水■日）

■しばしの眠り

空から内緒話のお誘い — つぐみ POINT+1 / 空 POINT+1
- 行かない
- 行く

■空を吹く間

<空クリア必須>

■空かける虹

目の前に2人の空 — 空 POINT+1
- もっと聞く
- 暴れる

5/4（木曜日）へ

5/4（木曜日）

■目覚め

目覚めたつぐみになんと言おう — つぐみ POINT+1
- ゴメン、と謝る
- 何も言わない

■空に標結う

- つぐみに死ぬなと説教する ●つぐみルートフラグGET●
- つぐみを無視して教室へ行く ●空ルートフラグGET●

■ピグマリオン

昨夜はどこへ行っていたのか問い詰められる — つぐみ POINT+1
- つぐみにいに行った
- 空に会ってた — 空 POINT+1
- トイレ行ってた

ピグマリオン神話を聞いて — 空 POINT+1
- うむ、めでたしめでたし
- 黙って見ている — つぐみ POINT+1
- 意義を唱える

■仲間

つぐみルートフラグを取っている
- Yes：ハムスターを武が助けに行く
- No：ハムスターをつぐみが助けに行く

空ルートフラグを取っている
- Yes
- No：つぐみルートへ

どちらが先に話す？ — 空 POINT+1
- じゃ、俺から
- 空が先だよ
- 同時に言おう

つぐみルートフラグを取っている
- Yes：キュレイウィルスについて冷静に説明する
- No：武に攻撃を加える

■空に巣握く

皆、つぐみ、空はどこへ行った？ — 皆 POINT+1
- 中央制御室へ
- つぐみ POINT+1
- 救護室へ
- 警備室へ

5/5（金■日）

■夜明けまで

タツタサンドを投げ捨てた少年を — つぐみ POINT+1 / 空 POINT+1
- 少年を殴る
- 殴らない

■鎖

ヒンメルの開け方を誰に訊く？ — 空 POINT+1 / つぐみ POINT+1
- 空に訊く
- 優に訊く
- つぐみに訊く

■臨界点

IBF施設へ！ — 空 POINT+1 / つぐみ POINT+1
- よし、行くぞ！
- ちょっと待ってくれ

■虚空／真空

空の好感度が高い
- Yes
- No

5/6（土曜日）

■対決、そして
■ティーフ・ブラウ
■ヒンメル
■IBF
■空知らぬ間

■Spiel
- つぐみ・空編バッドエンド
- 空編グットエンド

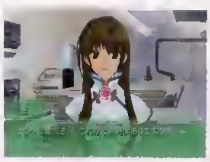
<ココルート1日目をプレイしていると>
- つぐみ・空編エピローグ

5/7（日■日）

■空で覚えてる
■Gaschichte

空に頼まれたことは粗まず引き受けよう

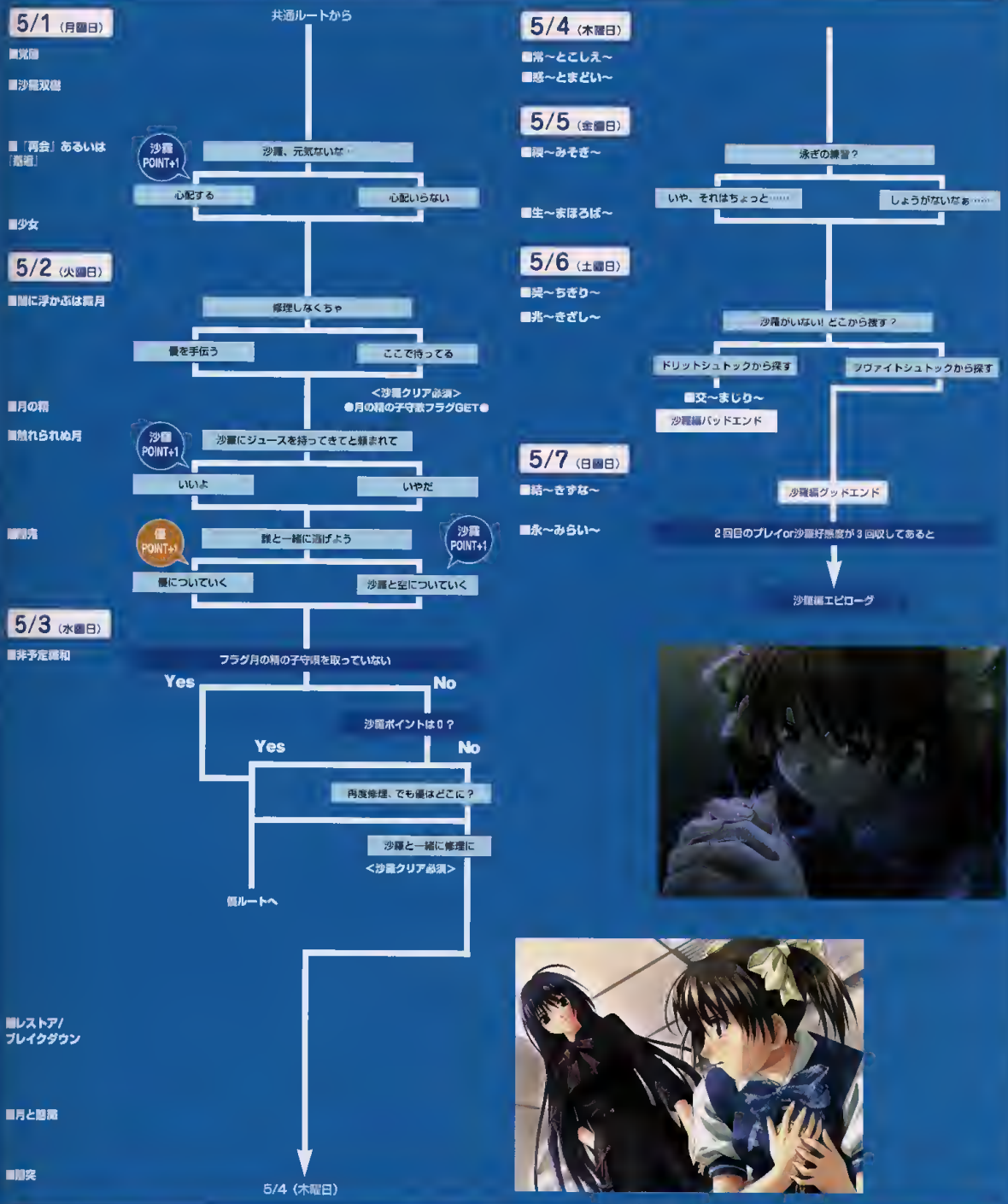
空の頼みごとは、必ず引き受けて、確実にポイントを上げていこう。なによりも大事なことは、人間とプログラムという壁を乗りこえられると信じること。責任感の強い彼女を、救い出せるのは君だけなのだ。



最短フローチャート
松永 沙羅

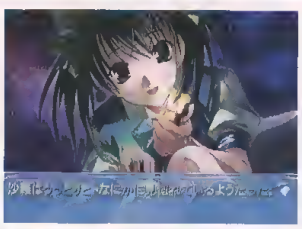
少年視点

先輩である優とは仲がいいが、他人には結構冷たい沙羅。危機的状況に陥る7日間のうちに、彼女の心を開くことができるだろうか。すべてはキミ（少年）の行動にかかっているのだ。



すべてを許容するやさしさを持って接すること

普段はちょっと強気な発言が目立つけど、本当は寂しがり屋な沙羅。彼女に接するポイントはズバリ、とことん優しくすることだ。両親や兄妹の愛情をほしがっているので、寂しさを少しでも和らげてあげることを第一に考えよう。たとえ使いっ走りのようなことを頼まれても、ふたつ返事でOKするくらいの気持ちじゃなければ、彼女の心を開くことはできない。たまに突飛な行動にでることがあるので、なにを意図しているのかを考えること。沙羅はもともと甘えん坊なので、うまくいけば依存されまくりの逃亡生活が待っているぞ。



最短フローチャート 八神ココ

武 少年 両視点

ココ編は全員が助かるだけではなく、すべての謎が解明されるという意味でも総決算的ルート。ココルートのみ、武視点と少年視点のどちらから始めてもクリアーできる、特殊なものになっている。

5/1（月曜日）

■沙織双樹

少年視点から

エレベーターの中にいたのは沙織だけ？ ココPOINT+1

- そっか… → 通常の少年視点へ
- ほんとに？ → <ココクリア必須>

■生体反応

生体反応の数は…

- 「6」 → 通常の少年視点へ
- 「5」

■それぞれの悪夢

ライブリヒはなぜLeMUを…？

- 温泉 → 通常の少年視点へ
- 微生物

■少女

ココと病出について話 ココPOINT+1

- そうしてそんなことを言うの？ → 通常の少年視点へ
- 少女を外に連れ出す → <ココクリア必須>

5/2（火曜日）

■闇に浮かぶは満月

熱水のバルブを閉めに行く？ ココPOINT+1

- 僕を手伝う → 通常の少年視点へ
- ここで待ってる → 通常の少年視点へ <沙織クリア必須> ●月の精の子守歌フラグGET●
- みんなで行けばいいんじゃない？ → <ココクリア必須>

■触れられぬ月

ココPOINT+1 空は見られてはじめて具現化できる

- 試してみる → <ココクリア必須>
- 何もしない → 通常の少年視点へ

■旅装雑音

5/3（水曜日）

■満身創痍

5/4（木曜日）

■比丘尼渓

5/5（金曜日）

■被選寸前

■融解溶解

5/6（土曜日）

■廃熱処理

5/7（日曜日）

■復活永眠

■最終覚醒

■BlickWinkel

ココ編エピローグ

5/1（月曜日）

■ドリットシュトック

武視点から

何かをたたくような音 ココPOINT+1

- 空耳だろう → 通常の武視点へ
- 今なんか聞こえなかった？ → <ココクリア必須>

2人の女の子の声？ココが減圧症に！

- 足を踏み出した
- 頭上を仰いだ

■減圧症

ココが減圧症に！ ココPOINT+1

- 減圧症ってなんだ？ → 通常の武視点へ
- ほんとに減圧症なのか？ → <ココクリア必須>

青圧中、そういえば… ココPOINT+1

- つぐみはどこへ行ったのか？ → 通常の武視点へ
- 空はいつ覚めるつもりだろう？ → 通常の武視点へ <ココクリア必須>
- やっぱりココは別の病気なのでは？

5/2（火曜日）

■空を歩む

ココPOINT+1 空は見られてはじめて具現化できる

- 試してみる → <ココクリア必須>
- …… → 通常の武視点へ

ココPOINT+1 レムリア遺跡に誰かいる？

- 気になる → <ココクリア必須>
- 気にならない → 通常の武視点へ

ココ編は、ルートに突入すれば、最後まで行ける

クリアー条件を満たした状態で、必要な選択肢さえ間違えなければ、自動的にこのルートに突入する。その後は好感度を気にせず、物語に集中できるぞ。武視点からは、ココの病気を気づかう選択肢を選んでいくと、ココと一緒にエンディングを迎えることができる。

少年視点から始めると、ココはその場にいない謎の少女として描かれるため、情報や接点を見つけだすのが難しいかもしれない。だが、よく見るといつもと違う選択肢の出現に気がつくはずだ。ルートに入る前に選択ミスをすると、ココルートから離脱してしまうぞ。

Chapter II
メイキングパート
~Making Part~

Ever17 -the out of infinity-

スタッフインタビュー

Staff Interview

コケティッシュでかわいらしいキャラクターと謎に満ちたシナリオ、物語を演出する繊細な音楽が魅力の『Ever17』。この世界が作られた理由とは？　その謎をインタビューから解き明かそう！

ディレクター

中澤 工

Takumi Nakazawa

代表作

インフィニティシリーズのほか、「メモリーズオフ2nd」、「Close to〜祈りの丘〜」、「すべてがFになる」など多くの人気作品を手がけている

シナリオからプログラムまで、作品のすべてを管理するスペシャリスト。『Ever17』の世界を統括する立場から伝えたかったこと、苦労したことを聞いてみた。このインタビューを読めば、前作『Never7』との関連性や、お気に入りのキャラクターまでわかるハズ。

生きることや恋することって素晴らしい、それを伝えたかった

――どのようなきっかけで『Ever17』に携わることになったのでしょうか？

中澤：私は、前作の『Never7』でも、ディレクションを担当していて、今作にも継承されている設定や方向性を熟知しているため、『Ever17』を手掛けることになりました。絡み合う複雑なシナリオと、最後に謎が明かされるという構造、"時間"というテーマと"キュレイシンドローム"などですね。今作は当初、『インフィニティ』とは関係のない独立したゲームとして企画していたんです。その時点で、ゲームの雰囲気に滝川さんの絵が合うということでデザインをお願いしていたんですが、結果的にこの作品も『インフィニティ』シリーズのひとつになりました(笑)。

――ゲームのディレクションというのは、どんな作業なのでしょうか？

中澤：まず第一に、ゲームの制作スケジュール全体を管理することです。各担当の総合責任者として、すべての面で監修をします。それから、手が足りなくなったパートのヘルプもやります。今回はシナリオとムービーでしたが、基本的にはなんでもやりますね。システムでは、スクリプト担当の全体の動きをみて、演出で迷ったときの方向性や、統一すべきところを決めます。今作のシナリオは、打越さんが全体の設計をして、4人がかりで書いたんですよ。ボリュームもあったんで大変でした。企画的には設計半年、制作半年の1年がかりでしたね。

視点そのものが仕掛けとなる、過去と未来というふたつの時代

――作品を制作していく際に、どのような苦労があったのでしょうか？

中澤：今回のゲームは、視点によって時代が異なる仕掛けになっています。2034年に登場する一部のキャラクターは過去を知っているので、そういった部分をいかにバレないように調整するかが難しかったですね。とくに、小町つぐみは、過去と現在に起きるすべての出来事を知っているんです。なので、つぐみを"誰も信用せず、あまり話さない"という性格にし、シナリオの仕掛けがバレないようにしています。ほかのキャラクターの担当とも始終シナリオを見せ合って、設定を合わせたり、矛盾をつぶしたりしました。企画当初は、こんなに複雑なシナリオではなかったんですが、設定を詰めていくうちに、実は視点そのものが仕掛けになるのではないかと、打越さんが気づいてしまって。おもしろいからやってみようと設定を変えていったら、こうなっちゃったっていう感じですね。あと私は、秋香菜のシナリオも書いてます。秋香菜と春香菜のふたりはクローンとオリジナルで、比較的双子や親子に近い関係なんですけど、同じようでいてまったくの別人なんですね。シナリオでは同一人物に見せながら、キャラクター的には別人という、まったく正反対な部分を表現するのが難しかったですね。悩んで試行錯誤して、意図したところはうまくいって、意図しなかったところも結果的にはうまくいったので、いい形でおさまったなと自負しております。実は、当初は全員が優と同じように、同一人物に見えて別人という設定だったんです。それではオチとしてはイマイチだったので、大人に成長した桑古木に武役を演じさせたり、つぐみをキュレイに感染させ不老不死にしたりって変えていったんです。タイトルの"17"という数字も、子供が大人になるのにちょうどいい時間だっていうことから始まったんです。

――本作品のなかで、中澤さんがいちばん気に入っているキャラクターは誰ですか？

中澤：本当のことを言えば、全員がお気に入りです。ひとりでも欠けては成立しないストーリーだし、全員を愛おしく思います。ちょっと選びにくいんですけど、あえて選ぶなら、シナリオを担当した優美清秋香菜にいちばん思い入れがあります。私が魅力的だなと感じるのは、外見の良さよりも、精神的な面で強いキャラクターですね。たとえば、確固たる意志を心に秘めているとか、目標に向かって頑張っているとかです。

アドベンチャーゲームの可能性を提示したかったので、視点や時代設定に思いっきりこだわっちゃいました

強い信念や確固とした意志を持っている そんなキャラクターが好きですね

とにかく自分をしっかりと持ったキャラクターってかっこいいですよ。今回のキャラクターも大きな目標があったり、絶対変えられない信念があったりと、精神的に強いところが魅力的だと思います。ただ、物語のなかで徹底的に強くしてしまうと、主人公の出る幕がなくなるので(笑)。強いフリをしているってのが彼女たちの本音ですね。つぐみなんかも、最初は虚勢を張ってるけど、最後は泣きじゃくってますし。

いろんなことがあるけど、いつかきっと、いいことがあるよ

――ズバリ、この作品を通してユーザーに伝えたかったことはなんですか？

中澤：ストーリーでは、生きることや恋することって素晴らしいって伝えたかったんです。最後のエンディングまで見てくれた人は、おそらく「あぁ、人生っていいな」と思ってくれるんじゃないかと。こんなにいろいろあっても、いつかきっといいことがあるよって（笑）。システム的な面では、視点を変えることで時代をまたぐということですね。それと、主人公は武でも少年でもなく、実はプレイヤーそのものかもしれない、といったギミックもあります。アドベンチャーゲームで、まだまだこんなことができるんだ、というゲームの可能性を提示したかったんです。「こうでなければいけない」なんて考えずに、おもしろいと思ったことにどんどん挑戦していきたいですね。私の座右の銘は"決して妥協しない、自分が納得するまであきらめない"というものなんです。あるとき、ちゃんと頑張れば、みんな見てくれるんだなって実感したんです。それ以来、できるだけユーザーの立場にたって、彼らがおもしろいと思ってくれるものを作ろうと心掛けています。

――もっと、ここをこうしたかった、というような点はありましたか？

中澤：本当は「なかった」って言いたいんですけど……。制作時間の関係上、どうしても割愛しなくてはならない点がいくつか出てしまいました。ひとつは、動画の演出が当初の予定よりも数が減ってしまったことです。もうちょっと動きのある絵で、脱出シーンなどを見せたかったっていうのが、本音です。それと、脱出劇の緊迫感を演出するため、プレイヤー自身が考えていくパズル的な要素もたくさん組み込もうと考えていました。いま残っているのは優シナリオのパスワードのとこだけなんですが、本当はいっぱい入れるつもりだったんです。もし、また『Ever17』のような方向性の作品を作るときには、こういった要素をたくさん盛り込みたいですね。

毎日、感想をみるのが楽しみ これからもさらに上を目指して

――作品が発売され、すでに高い人気を得ていらっしゃいますが、この状況をどのように感じていますか？

中澤：とにかくおもしろいゲームができてよかったです。うれしさいっぱいという感じですね。毎日、書き込まれるインターネットの感想を楽しみに見ています。現在の自分たちにおいて、限りなく最高の作品が提示できたのではないかと自負しております。これからも、また違ったアプローチも含めて、さらに上をいくようなゲームを、作りつづけていきますので、どうか応援をよろしくお願いいたします。

誰が抜けても「Ever17」ではなくなる!!

ディレクター中澤氏が語る

全キャラクターコンセプト

キャラクターたちは、誰が欠けてもストーリーの核心に迫ることが難しく、それぞれが重要な役割を担っています。

田中 優美清春(秋)香菜

元気で明かるく、フランクでエネルギッシュな女の子。いわゆるムードメーカー的なキャラクターとして作成されています。性別をこえて、愛し愛されるキャラです。また、さまざまな意味でのオピニオンリーダーと言えます。

小町 つぐみ

謎に包まれたキャラクターとして設定されています。無口で神秘的、しかも妖艶な彼女は、攻撃的な恐ろしさまで兼ね備えているのです。また、小悪魔的な雰囲気で、いわばダークヒロイン的な存在として位置づけられています。

松永 沙羅

頭脳明晰で要領がよく、おまけにかわいい…なんでも揃っているがゆえに、少々ひねくれてしまった女の子です。それでも幼い面があり、本当の大人にはかなわない弱さを持つ彼女は、子供以上大人未満のキャラクターといえます。

茜ヶ崎 空

知的で穏やかで、頼りになるお姉さん的キャラクターです。ちょっと常識が欠如している部分もありますが、本作ではナビゲーション的な役割を果たしています。つぐみとは対照的で、彼女を悪魔とするなら、空は天使のイメージです。

八神 ココ

弊社タイトルでおなじみの、天然ボケ系キャラクターとして、周囲にめいっぱい元気を振りまいてくれます。天真爛漫な女の子で、少々甘えん坊な面も持っています。本作品のマスコット、そして、物語の謎を解く鍵でもあります。

倉成 武&桑古木(青年)

彼は本作において、ヒーロー的な位置づけで設定されています。熱血漢で体育会系のキャラクターですが、意外と古風な面をのぞかせることもあります。ヒーローには不可欠の、男らしくてまっすぐな性格を持つ青年です。

ホクト&桑古木(少年)

武のヒーロー的な位置づけに対して、少年はヒーロー予備軍と言えます。おとなしそうで、弱そうだけど、いざというときは頭で勝負するタイプです。母性本能をくすぐる、頼りなさを兼ね備えています。彼は物語の謎を解く鍵穴です。

シナリオ

打越 鋼太郎
Kotaro Uchikoshi

代表作

前作『Never7』のシナリオをはじめとして、『メモリーズオフ』や『メモリーズオフ2nd』など、キッドの代表的作品のシナリオ制作に携わっている。

最後までプレーヤーの心を惹きつける感動のシナリオは、いったいどうやって作られたのだろうか？　海中のテーマパークを舞台にしたきっかけや、ふたりの主人公のこと、そして、運命の出会い……。前作との関連部分や今後の展望についても聞いてみた。

真夜中のセビリア万博 すべてはそこから始まった

――今回の作品の舞台が、海洋テーマパークとなっているのはどうしてですか？

打越：企画の段階で、ある決まった場所だけを使って展開する話を作ろうという案が出ていたんです。たとえば、三谷幸喜さんのドラマ『王様のレストラン』みたいな感じで、舞台をひとつに限定してみよう、と。その一方で、映画の『CUBE』のような謎解き系の脱出モノをやりたいというイメージもあって、そのふたつを合わせたら、このようなシナリオになったんです。脱出劇に必要なスリルやアクション感は、キャラクターの動きが少なく難しいので、やはりストーリーメインで演出しよう、となりました。それから閉じ込められる場所はどこにするかという話になるんですが、僕が以前、ヨーロッパをひとり旅しているときに、スペインを訪れたんですね。そこで、セビリア万博は24時間やっているという噂を聞いて行ってみたんですけど、夜中の1時ごろに追い出されそうになってしまったんですよ。係員に追い立てられながら万博会場をひとりでさまよったときに、会場に漂う非日常的な雰囲気を痛切に感じました。本当はすごく人がたくさんいて賑やかな場所なのに、いまは誰もいない……。このシチュエーションが、非日常的な物語を描くのに有効だと強く感じたんですよね。さらに、脱出劇の舞台が陸上だと、フェンスを乗り越えれば逃げられてしまう。それで、簡単に脱出できない海のなかのテーマパークを舞台にしました。取材を兼ねて、この作品に関わる制作スタッフたちと一緒に、ディズニーシーへ行ったんですよ。そしたら「ここはあのアトラクションのイメージに近いので、あんな感じに」というように言いたいことが伝わりやすくなったので、スムーズに作業が進みましたね。

ふたりの主人公とふたつの世界 運命的に出会った、とあるビデオ

――時間軸がかなり複雑に設定されていますが、その理由は？

打越：このように複雑な設定になった理由は、まず主人公がふたりいる作品にしようという考えからですね。主人公の性格というのは、プレーヤーが作品を好きになるかどうかの非常に重要なファクターですが、好みはバラバラで、熱血タイプが好きな人もいれば、"少年"みたいに内向的なタイプが好きな人もいる。それなら両方とも主人公にしてしまおう、と。どうやって、ふたりの主人公を立てるかは、いろいろ考えました。シナリオをザッピングさせたり、同じと思わせて実は別の場所にいるっていう案もあったのですが、どちらもあまり新鮮さがありませんでした。あ、そうそう、場所を分けるという設定は、"看護婦と医者"というアメリカンジョークがもとなんですが、これはゲームでもココのコメッチョとして出てくるので、ぜひ見てください。まぁ、そんな風に試行錯誤していたころに、あるビデオと運命的に出会ったんです。気分転換にビデオを借りて、家で再生してみたら、中身が借りたものと全然違う映画だったんです。『オーロラの彼方へ』という作品で、あまり興味なかったんですが、返すのも面倒なので見てみたら、「コレだ！」と。ストーリーは、主人公が過去にいる父親に向かって無線で呼びかけるというものでした。それで、空間はダメでも時間を別々にすれば、ふたりの主人公をうまく立てられるんじゃないかと思ったんです。そのうえ、ギャルゲーでは主人公の顔が画面に出ない。だったら、一方の主人公から見たもうひとりの主人公が、実は別の人間だったとしても、シナリオによってはプレーヤーをミスリードできるかもしれない。そのことに気づいて、今回のトリックを考えついたんです。また、事件の発生日時が2017年5月1日12時51分ということにも、実は僕たちには、深い意味があるんです。まず"5月1日"は、本作品の当初の発売予定日がゴールデンウィークだったからなんですね(笑)。それで、ふたつの時代にまたがる話なので、次の5月1日が同じ曜日になる日は何年後か調べたんです。すると、6、11、17年後にまわってくるんですよ。でも、6年や11年だと子供を使ったギミックの設定が難しい。それで17年後に決めました。ちなみに、"12時51分"の"51"も17の倍数ですね。中澤さんも僕も、誰も気づかないようなことにこだわるのが大好きなんです。ただ、あれだけ設定がマニアックだと、正直プレーヤーがどこまでついてこれるか不安にもなりました。だけど、予想以上に皆さんにわかってもらえたみたいでよかったです。いまはゲーム自体が難しい内容を含んでいても、プレーヤーにとっておもしろければいいんだと感じています。僕がこの作品を通して伝えたかったことは、みなさんが実際にプレーして、それぞれ感じたこと、そのものですから。

逢いたくても逢えない 触れることのできない、切ない恋

――ホログラムの"空"を、ひとりの女性として登場させていますよね？

打越：ギャルゲーの世界では、"萌え"を通り越して、キャラクターに恋をしてしまう方もいらっしゃいますよね。そのなかには、実際に2Dの女の子に触れたい、もしくは逢いたいと思っている方も多いと思うんです。僕もある意味、そのうちのひとりなのかもしれませんが……。でもそれって絶対に叶わない恋じゃないですか。それで、ホログラムのキャラがいれば、そういったプレーヤーの心境とシンクロしてもらえるかな、と思ったのが発端です。プレイヤーが同感できる、切ない恋を味わっていただければと思いました。

――"第3視点"という理論が生まれた、きっかけみたいなものはあるんですか？

打越：ちょうど前作が完成したころ、ウスペンスキーの著作『ターシャムオルガヌム』

いちばん思い入れあるシーンは やっぱり『マグロ』ですね

ユーザーのみなさんが感じたこと それこそが、『Ever17』でいちばん 伝えたかったことです

という本を読んでいたんです。そこからヒントを得ました。ゲーム世界でのプレーヤーは、自由に時間を移動できる立場にいますよね。ゲーム内の世界を3次元とすれば、プレーヤーは4次元の存在ともいえるんじゃないかって思ったんです。シナリオを書くときはいつも、プレーヤーを主人公とシンクロさせたり、ストーリーに没入させることを念頭においています。今回は一歩進んで、プレーヤーをストーリーのなかに登場させたり、むしろストーリー自体をプレーヤーの世界に引きずり出したいと考えました。それを実現するため、メインの設定に4次元の概念を据えたんです。ゲーム中にもありますが、人間は片目だけだと2次元しか認識できないけど、両目を使えば立体を認識できますよね。第3の視点があったなら、時間の流れもわかっちゃうんじゃないか、という理論を考えついたわけです。

――シナリオのなかで印象的だったのは、どのシーンでしたか？

打越：エピローグですね。実はあの部分は、作品の完成後に声優さんに台本を渡して、つけていただいたんです。あと、やっぱり"マグロ"のシーンですね。普通にエレベーターでマグロを持ってたらおっかしいよなーって。もともと、このシーンにはイベント絵を指定していなかったんですけど、中澤さんが気をきかせてくれたんですね。

――『Ever17』を制作されていくうえで苦労したことはありましたか？

打越：時間的な面できつかったですね。企画前の段階で時間をかけてあるので、すでにプロットはがっちりと作られていたことが、作業面で大きな助けになりました。

――煮詰まったときは、どんな風に気分転されていましたか？

打越：会社の近くにある海だか川だかの土手でたそがれていました。ストレス解消ではないけど、その間は仕事を忘れられるので。それから、本や映画はよく鑑賞しますし、参考にすることもあります。ときには、オカルトものも読みますが、あくまでもフィクションとして好きなジャンルです。

続編としてのシナリオと設定 今後はオカルト系のシナリオも？

――続編になることで、シナリオ制作にどんな影響がありましたか？

打越：優の"クローン"という設定も、前作と関連があります。当初は続編という形を考えていなかったので、暫定的に親子にしてたんです。続編にすると決まってからは、『NEVER7』の年表を確認したり、"キュレイウィルス"などの用語を再確認しました。つぐみは当初、不老不死のヴァンパイアと設定されていたんです(笑)。で、彼女のスペックには"キュレイシンドローム"が使えると思いました。このように1キャラずつのストーリーを完成させていったんですが、この4つのストーリーをまとめたらどうなるかと考えたときに、これらを総括する意味でココ編ができました。

――『Ever17』を作り終えての感想を聞かせてください。

打越：作り終えたあとは、もうフヌケ状態でした。作品にすべてを注ぎ込んだという感じですね。いまは、よい評価をもらってるのがうれしくてうれしくて……。プレイしていただいた方には、大変感謝しています。掲示板に書き込まれる感想も、頻繁にチェックしてますよ。今後は、オカルト系のシナリオも書きたいですね。『メモオフ』もやっていたので、そういった分野にも自分の幅を広げていきたいと思っています。

「Ever17」のシナリオ制作に影響を与えたもの

「Ever17」を制作するにあたって、いろいろな作品を参考にさせてもらいました。なかには、作品の世界観やシステム自体のヒントになった素材もあるんです。

『CUBE』

ある日6人の男女が、多数の部屋が集合した謎の立方体のなかに、閉じ込められてしまうというストーリーを描いた映画です。

『セビリア万博』

1992年、スペインの古都セビリアで開催された博覧会。ここでの経験が、のちにこの作品を制作するきっかけとなったのです。

『ウスペンスキー』

20世紀初頭に活躍したオカルト作家。彼の著書「ターシャム・オルガヌム」を読んで"第3視点"という概念を思いつきました。

『ターシャム・オルガヌム』

ニーチェの著作「永劫回帰」をベースに、ウスペンスキーが著した作品です。"第三の思考"とよばれる理論について書かれています。

『ニーチェ』

ドイツを代表する哲学者です。「超人」や「永劫回帰」を著し、ウスペンスキーに影響を与えたといわれています。

『オーロラの彼方へ』

主人公が過去にいる父親に交信するという物語を描いた映画です。この作品からふたつの時代を設定することを思いつきました。

それぞれのキャラクターには深い意味を持つテーマが隠されている

シナリオ打越氏が語る 全キャラクター シナリオテーマ

壮絶な脱出劇の後にたどり着く親子愛

メインヒロインである優は、脱出劇に重点をおいて展開していきます。相次ぐ危機のなかで、いかにして生き延び、脱出するか。これがメインテーマです。優は父親を、少年は失われた過去の真相を探っていきますが、本シナリオではいくつかの重要な手掛かりを提示するだけにとどまっています。春香菜と秋香菜の関係については、ほかのキャラクターのシナリオを進めていくことで、徐々に解明されていきます。

死ねないつぐみの悲しみを癒す純粋愛

よくありがちなのは不治の病にかかってしまう悲しみですが、実は死ねないっていうことも悲しいんじゃないかって思ったんです。キュレイウィルスによって、不老不死の身となってしまったつぐみ。彼女は、死ねないことに、深い悲しみと憎しみの念を抱きながら生き続けています。そんな彼女の心に凝り固まっている悲しみを、武が命を懸けて癒す……。その真剣な姿は、究極的な純愛の形だと思います。

記憶喪失の少年と沙羅の心温まる兄妹愛

唯一の肉親であった兄とも生き別れ、幼い頃からひとりぼっちで生きてきた沙羅は、LeMUで記憶を失った少年と出会い、彼の孤独感に共感を覚えていきます。それがいつしか恋心へと変わっていくんですが、その少年こそ生き別れた兄だったという衝撃的なストーリーです。本シナリオは、よくありがちな"禁断の愛"系のストーリーではなく、あくまでも心温まる兄弟愛をテーマに描いています。

実体のない存在の本質とは？萌えの切なさを問う空

インタビューなかでも触れましたが、空と武の関係というのは、ゲーム中の登場キャラクターとそのキャラクターに恋をしてしまうプレーヤーとの関係によく似ています。触れたくても触れることができない、永遠に叶わない恋です。本作のキャラクターのなかで、もっとも人間から遠い存在である彼女。しかし、ある意味ではプレーヤーにもっとも共感を与えるシナリオを提示してくれるかもしれません。

ふたつの時代とシナリオを集約するキーパーソンココ

少年と武の両視点がザッピングしながら進行していきます。後半に選択肢がないのは、半分意図的なものです。実はいちばん最後に出てくる、海底にココと武が眠っているシーンで、プレーヤーに選択をさせたかったんです。でもそこでバッドエンドを設けてしまうと、テンポが落ちてしまうのでやめました。すべての謎を収束させ、流れを止めることなく結末へとなだれこむ、感動的なフィナーレをお楽しみください。

キャラクターデザイン

滝川 悠

Yuu Takigawa

代表作

コミックガム1999年9月号掲載の『赤い実』でデビュー。その後、本作「Ever17-the out of infinity-」の、キャラクターデザインを手掛ける。

ギャルゲーとしては比較的めずらしい、ショートカットのメインヒロインである優、全身が黒づくめのつぐみ……。今作品で魅力的なキャラクターデザインを手がけ、多くのプレーヤーを驚かせた滝川氏に、キャラクターが作られるまでのいきさつを聞いてみたぞ。

つぐみは私の煩悩キャラクターです

――気になるキャラクターのデザインコンセプトは？

滝川：じゃあ、優とつぐみから。まず優は、明かるくて活発なキャラクターなんですが、設定に"街を歩けば確実に10人以上が振り返る美少女"というのがあったんです。なので私が振り返ってしまうような美少女ってことで、広末涼子みたいな感じをイメージしました。ゲームのヒロインって、髪が長いことが多いと思うんですが、友だちに「新時代のヒロインはショートカットだ」と熱く推されまして。広末涼子もかわいいし、じゃあショートでいってみようと。ただ、ショートだとボーイッシュになりがちなので、女の子らしくってことを心掛けました。そのほかにも細かい設定がいっぱいあったんですよ。趣味や見た目の設定、芸能人にたとえるとこんな人だとか。なかには、お弁当のなかに入ってるバラン（ビニール製の草のようなもの）が嫌いっていう設定もあったんです。それってどんなキャラクターなんだろうと（笑）。細かいことにウジウジするのが嫌いなのかなぁとか、大雑把で明朗快活なのかなぁとかいろいろと考えましたね。

――つぐみはどうでしょうか？

滝川：つぐみは自分勝手に作らせてもらったキャラクターで、もう私の趣味丸出しといった感じですね。黒い髪に黒いシャツ、黒いスカートと全身黒ずくめで、はたしてOKが出るのだろうかと。ある意味、賭けでしたね。だけどすんなり「いいんじゃないですか」とOKが返ってきたんですよ。イメージとしては、まさに冷たい人間。風貌は中世的なんですけど、服装のなかに現代っぽさを取り入れているって感じです。とにかく私の煩悩キャラですね。全身黒ずくめはNGだろうなって思いながら出したキャラクターだったので、採用されて感謝しています。当初は、ヴァンパイアで冷たくて、ネズミを食べるという設定までありましたからね（笑）。みんながご飯を食べてるときに、ひとりで倉庫に行ってネズミを食べる。これはスゴイなぁと思いました。

――キャラクターをデザインする過程で苦労したことは？

滝川：優の趣味に関しては本当に悩みましたね。秘湯めぐりやヨガ、それに創作ダンスとか。内面って、その人の外見に出るじゃないですか。優は創作ダンスが好きでバランが嫌い、しかも歩けばみんなが振り返る。一体どんな女の子なんだろうって思いました。優以外にもキャラクターの趣味や好き嫌いなど、とにかく設定がマニアックだったんですが、それを想像するのは楽しかったですね。いちばんキャラクターを作るのが難しかったのは、やっぱり優です。キャラクターが出来上がったのは、つぐみ、沙羅、ココ、空、優の順なんですよ。優はメインヒロインですから、何度も登場することになる。そうなると愛嬌があって、親しみやすくて、という感じで悩みましたね。

――作業をする上でこだわったことは？

滝川："線を引くときには慎重になる"というのがありますね。現状では、線を描く作業だけがアナログで、あとはデジタルでの作業なんですよ。デジタルは失敗をいつでも修正できるじゃないですか。しかしアナログでの作業は、失敗したら、消した跡が残っちゃいますよね。だからいかに消さないで済むようにするか、ということを考えてます。電話をしながらとか、なにかをしながらの作業は絶対にできません。集中して作業することを心掛けてます。線を描くときに使っているのはシャープペンです。色々試したんですけど、鉛筆の色がいちばんなじむんですよ。Gペンの場合は、線画の色をキチンと変えていかないと線が浮いてしまって、うまくいかない。だから私の場合はシャープペンを使っています。芯はHBからBの0.3ミリです。このシャープペンはメーカー品でもなんでもないんですけど、私にはこれじゃなきゃダメなんです。もとは人のものなんですけど、ちょっと使ってみたらあまりにも描きやすくて。「おねがいだから譲ってください」と頼み込んでもらってきたんです。本当に大事に使っていますよ。マシンは基本的にはWindowsで、ソフトはPhotoshop。Painterは微妙なグラデーションなどを出したいときには使いますけど、滅多に使わないですね。作業的にはコピー用紙に線を描いて、それを600dpiで取り込む。そしてゴミ取りをしたあとに350dpiなどに落としてから、彩色してます。いまはデジタルで作業してますけど、昔はコピックをずっと使っていたんです。家に使われずに置いてあるコピックがかわいそうになって、色紙などを描いて遊ぶこともありますね。

優の制服はクリオネをイメージしました

――キャラクターのデザイン関しては、すぐにOKは出ましたか？

滝川：ココと沙羅は、途中で初期設定から年齢が変わってしまったので、その分だけデザインを変更するという作業がありました。でも、基本的には一発OKです。変更があったのは、空の服装がブレザーからチャイナドレスに変わったことくらいですね。それ以外は「これ、いいんじゃないッスか」って感じで、どんどん進んでいきました。キャラクターに関してはすんなりとデザインできたんですけど、優と空の服装に関しては、時間がかかってしまいましたね。優の制服は、かわいさをねらってデザインしてみました。優の髪型をショートカットにしてしまった時点で、素のままで女の子らしさを出すのは難しいなぁと思ったんです。なので、フリルやリボンなどを取り入れたものにしようと思ったんです。個人的になんですけど、クリオネみたいな雰囲気にしてみました。なんとなく妖精っぽいものを想像してほしいなぁと思いながらデザインしたんです。最初はリボンを赤色にしていたんですけど、それでは看護婦みたいなイメージになってしまって……。やっぱり海の色にしなくては、と思ってこんなデザインに変えました。

線を引くときは慎重になります

"つぐみ"は私の趣味を全部寄せ集めて作ったんです

――個人的には、どんな好きなキャラクターが好きか教えてください。
滝川：やっぱり、つぐみですね。とにかく自分の趣味がすべて詰まってますから。全部のキャラクターが好きなんですけど、つぐみだけは微妙に特別扱いしてしまうところがあります。ヒロインタイプのキャラクターではなく、まさに"影"という感じですから。OKは出ないだろうなと思ってデザインしてたのに、採用されたということもあって、妙に愛着がありますね。こういうタイプのキャラクターが好きなんですよ。代表格は綾波レイ。冷たくて、笑わなくて……。ほかのゲームをプレーしているときでもそうなんですけど、笑わない女は気になってしまうんですよね。

前作とくらべられると……プレッシャーが大きかった

――『Never7』の続編ということで、プレッシャーなどはありましたか？
滝川：影崎さんのあとということで、プレッシャーはありましたね。自分がユーザーだったら、続編には前作と同じ絵柄を求めてしまう。そうなるとやはり前作とくらべられてしまいますよね。それを考えて一気に自信を喪失したこともあります。逆に「頑張らなきゃ」という気持ちも芽生えましたけどね。名前を覚えてもらうチャンスでもありますから、一生懸命やりました。
――作業中の気分転換の方法は？
滝川：ゲームをします(笑)。あとは思いっきり遊んでしまうか、寝てしまいます。夢のなかで考えたり、絵を描いていたりということが結構あるんですよ。いいアイデアが浮かんでも、目が覚めると忘れてしまうことも多いんですけどね。けど夢のなかだと作業が早いので、塗りの完成図まで見せてくれることがあるんですよ。それはともかく、気分転換としては描きたくなるまで描かないというか、作業から一端離れますね。なにか別のことを思いっきりやります。プレーするゲームは、冒険が好きなので絶対にRPG。やめられなくなってしまうのがヤバイんですけどね。最近は外に出ることは少ないですねぇ。散歩は好きなんで、近所はウロウロしてますけど。公園に行ったりとか、スーパーに行ったりとかします。
――今後、描いてみたい題材は？
滝川：妖精モノですね。人間とはスケールが違うものを描いてみたい。私、羽のあるものが好きなんですよ。妖精とか天使とか、蝶のような虫も好きですね。とくにファンタジーに詳しいわけではないんですけど。妖精とかって、写真に撮ることができないじゃないですか。それに羽のある人なんて存在しないし。だから描く楽しみがあるのかもしれません。存在しないものを描く喜び。それを求めているのかもしれませんね。
――今回の作業のなかで、失敗したことや苦労したことなどはありますか？
滝川：私の描くペースが遅かったために、いろいろと迷惑をかけてしまいました。自分的にもキツかったですしね。それから、ある日の夜、ずっと作業していたら、おなかが痛くなって立つこともできなくなったんです。「これは耐えられないな～」ってもだえていたら、まわりの人に「救急車を呼んでもいいかな」ってサラリと言われてしまったんですよ（笑）。
――ここはもっとこうしたかったと思う点はありますか？
滝川：立ち絵のバージョンをもうちょっと増やしたかったですね。いま、完成版の『EVer17』をプレーしてるんですよ。スキップせずにシナリオを読みつつ進めてるんですけど、各キャラクターの気持ちって、微妙な表現が多いんです。表情っていうのは、唇や眉毛の動きひとつで伝わるものが大きく変わってくると思うんです。それを表現したかったなぁという気持ちは強いですね。シナリオにはていねいな描写が多かったので、もうちょっと枚数を描ければよかったなぁって思います。
――キャラクターデザインをするときに参考にしているものはありますか？
滝川：なにかアイデアを出すときは、まず色から思い浮かべることが多いんですよ。映画だったら、あるシーンのなかに映し出されたきれいな光だったり、写真のなかにあるきれいな色だったり……。なんとなく見たいものを見て、使えるものを使っていくんです。服装はファッション誌を参考にすることもありますけど、自分の持っている服をアレンジすることが多いですね。一面図なら問題ないんですけど、今回は三面図を描かなくてはいけなくて、自分が実際に持っている服なら、三面それぞれから見れるじゃないですか。そういう理由もあって自分の持っている服を参考にしました。だから、今回のデザインのモデルになった服は、全部うちにあるんですよ。ある意味コスプレできますよね（笑）。
――では最後に、ユーザーさんにメッセージをお願いします。
滝川：私がつぐみに煩悩爆発なので、つぐみに萌えてもらえるとうれしいですね。あと冷凍マグロを持っているシーンは必見です。コンテ見たときからずっと気になってたんですよ、どんなふうになるのかなって。もう私は完全に"マグロ"ファンです（笑）。

キャラクター達はこのような過程を経て誕生した！

ヒロインメイキングエピソード

あの試行錯誤の日々も、いまとなっては楽しい想い出。それぞれのヒロインのキャラクターデザイン秘話を公開します。

苦ヶ崎 空

当初はブレザーを着せていたのですが、それでは地味だということになって、チャイナ服に変えました。天使をイメージする、羽根のようなストールが特徴的です。

田中 優美清春香菜

街を歩けば、10人は振り返る美少女を描いてくれと頼まれたんです。設定が詳細だったのでかなり悩みましたが「新世代の美少女はショートヘアだ！」と、思い切って描きました。

松永 沙羅

生意気なくせにかなりかわいい妹系という設定でした。かわいいパーツばかりを寄せ集め、髪型はツインテールにしてみました。そのため、あえて普通の制服で勝負しています。

小町 つぐみ

つぐみは、自分の趣味を丸出ししたキャラクターなので、かなり気に入っています。全身黒づくめのヒロインなんて……と思いましたが、採用されたのはうれしかったですね。

八神 ココ

不思議少女のココは、外見からただものではない雰囲気を漂わせています。髪の毛をピンクにするなど、人として違和感のある雰囲気にしました。小学一年生っぽい感じです。

音楽・SE

阿保 剛

Takeshi Abo

代表作

キッドで制作されているほとんどの作品のサウンドに携わっている。キッド作品のサウンドといえば阿保氏と言ってもいいほどのベテランなのだ！

脱出劇や謎につつまれた世界観を効果的に演出するうえで、シナリオを盛り上げるサウンドは欠かせない要素となってくる。キッド作品のサウンド担当としては、すっかりおなじみの阿保氏に、作曲時のエピソードや具体的な作業内容、印象に残る曲について聞いてみたぞ。

タイトル画面に戻ったときに強く印象に残る曲にしたかった

――この作品に携わることになったきっかけは、なんだったのでしょうか？

阿保：社内の作品のほとんどを手掛けているというのもありますが、前作『Never7』にも携わっていたので、その流れで担当することになったという感じですね。

――具体的な作業内容は、どういったものなのでしょうか？

阿保：流れ的には、まずシナリオをいただいて、そのすべてに目を通すんです。そしてそこで大体のイメージを決めます。その時点で使いたい音というのは、録音、編集して、楽器として使える状態にしておきます。その作業を行ないながら、曲作りに入るという形ですね。シナリオを読んでの第一印象というのが曲作りには大事な要素となってくるんで、それでまず楽器を作って、ある程度のイメージをかためてしまうんです。SEに関しては、効果音素材と自前のシンセサイザーに入っている音などを使って、残響音などのエフェクトを加えて音を作っていくという形ですね。シナリオを読んでいる時点では、どんな曲を作るかということについて、具体的にはまだ考えていません。シナリオを読むときは、小説を読むような感じで、まずは一気に読んでしまうので。しかしシナリオを読むのって時間がかかりますね。テキストファイルで貰えるんですけど、その間ほとんど動かず、じっと画面を見つめてます(笑)。実は、今回の作業は、『My Mary May』と重なってました。だからとても大変だったんですよ。当然、シナリオライターさんやディレクターから注文を受けることもありますし。音楽って、なかなか言葉で伝えにくいじゃないですか。「もうちょっと○○して」と言われても、その「もうちょっと」がわからない場合もあるんです。そんな場合は、作り直してしまった方が早いこともあります。もちろん音色を変えればかなり雰囲気も変わりますから、それで微調整することもありますね。今回の作品では、そういう作業は少なかったんですけどね。修正というよりも追加が多かったですね。

――作曲は各シーンごとに別々に考えて作業していくんですか？

阿保：シナリオを読み終わった時点で作った曲をディレクターさんに渡したり、向こうからこういう曲が欲しいという要請が来たりして、一緒に考えていくんです。打ち合わせをして「こういう曲にしましょう」とリスト形式で決めていきます。今回は全部で24曲でした。曲のリクエストをいただくときは、その前後のシナリオも全部いただくんです。そしてそのシナリオに関係のある単語を全部抜き出していく。そうなると、曲のリストだけでも大変なことになるんですけどね。その一曲一曲に、ディレクターさんからの詳しい説明や要望が書いてあることもあります。とくに『Ever17』に関しては、そのリクエストがとても具体的だったので、作業がしやすかったんですよ。本当に助かりました。

――タイトル画面で流れている曲は、どんなイメージで作曲したんでしょうか？

阿保：あの曲はスタート画面専用というわけではなくて、バッドエンディングにも使われている曲なんです。作ったのは、つぐみのシナリオを読んだときだったんですよ。つぐみの最後のシーンに合うような曲を作ろうと思って。一度クリアしたあと、タイトル画面に戻るじゃないですか。そのときに余韻を楽しめるような、印象に残る曲にしようというのがありました。実は暗い曲になればなるほど、作るのが楽しいんですよ。『Ever17』は自分の趣味に合った音を使うことができたので、作りやすかったですね。もちろん、感情的に暗いのが楽しいというわけではないですよ(笑)。"暗い曲を作る楽しさ"、というものがあると思うんです。私が個人的に好きな音楽ジャンルが、アンビエント・テクノということも関係してるかもしれないですね。暗い曲を作るときは、自然に作ることができるので、曲ごとに書き分けを意識する必要がないんです。逆に、明かるい曲はちょっと苦手で、ついつい理論的に作ってしまうこともあります。そういう部分が曲に現われちゃうこともありますね。

――作業していくうえで苦労したことは、どんなことですか？

阿保：やはりスケジュールが決められているので、それに対するプレッシャーはありましたね。仕上がりの早い曲は2～3時間という短時間で完成することもあります。でもそんなことは稀で、なかには平気で3～4日かかる曲もあります。平均的な作業時間は、1曲1日半ってとこでしょうか。ただ、今回の『Ever17』の場合は、自分の趣味に近い曲が多かったので、ほかのプロジェクトと比較すると、作曲がスムーズだったというのは確実にありますね。

シナリオを何度も読み返しては曲のイメージを作り上げていった

――曲を考えるうえで、起爆剤になるような要素、イメージがわいてくる材料となるようなものはありますか？

阿保：やはりシナリオですかね。あとはキャラクターの性格。シナリオを読めばそれぞれのキャラクターの性格がわかりますから。それをもとに作曲していきます。やはりシナリオが最大の材料ですね。イベントに対して曲を作るというよりは、やはりシナリオが中心です。気になることがあったら、またシナリオを読んで、そして作曲に戻るということの繰り返しです。それから曲リクエストに書いてある"脱出シーンで使う"などのリクエストを見て、それに合わせた曲を考えていく感じですね。作曲に煮詰まったときは、その場で違うジャンルの曲を聴いたりしていますよ。どこかに遊びに行ってしまうと、作業するための時間がさらに短くなくなってしまうので(笑)。

いままでやった仕事のなかでいちばんおもしろい作品でした

気に入っているのは"Kopfsprung" 不安がかき立てられる音です

――今回『Ever17』のために作曲した全24曲のなかで、個人的に印象に残っている作品のことを教えてください？

阿保：今回は曲名がドイツ語なので、作曲した本人も、なかなか曲名を覚えられないんです（笑）。まぁ、やはり暗い曲ですよね。印象的な曲を挙げていくと、まずは『Kopfsprung』（コプフシュプルング）。ハードテクノ調の曲なんですけど、水が溢れるシーンなど、緊迫した場面で流れます。それから『Der Mond Das Meer』（デア・モーント・ダス・メーア）という子守歌。この曲は比較的短時間で完成しましたね。いちばん最後に作った曲で『Drittes Auge nehmen』（ドリッテス・アウゲ・ネーメン）。第3の眼という意味で、もともとは同じタイトルの別の曲があったんですけど、「その曲はこの場面には合わないんじゃないか」という指摘を受けて、もう一曲作ったんです。神秘的なアンビエント曲で、かなり気に入ってます。この3曲以外にも、今回作曲した曲は、本当によくできたと思ってます。かなり勢いよく作曲できたんですよ。シナリオにいっぱい助けられたなと。ストーリー的に好きなストーリーだったということもあるんでしょうね。ちなみに同じ曲でも、ループする曲としない曲を別々に作っています。まずループする曲を作って、その後に同じ曲のループしないバージョンを作る。もちろんゲーム中ではループするのが前提ですけど、ミュージックモード用などとしてループしない曲も同時に作るんです。そのへんもぜひ聞いてみて、楽しんでもらえるとうれしいですね。

いままでで、もっとも楽しかった とても満足感がありますね

――作業が終わっての感想は？

阿保：この作品の作業は、いままで携わった仕事のなかでいちばん楽しかったです。ストーリー的なものもありますし、自分的にも成し遂げたという満足感がとてもあります。実作業は短い期間だったんですけど、今回は頑張れたなと思っているんです。

――作曲をするときに心掛けていることはありますか？

阿保：ストーリーに合う、シーンに合う曲を作るということは、常に念頭においていますね。その場面を壊さないように、あまりうるさくないようにとか。シーンという空間を考えて音色を変えていくということです。今回の作品の場合は、水や海が出てくる。それらは深みのあるものじゃないですか。なので深みのある音、そしてやはり暗い曲ということを意識しました。1年間にかなりの数の曲を作っているので、ときどきですけど、自然に以前自分が作った曲に似てしまうこともあるんですよ。ただ、鳴らした時点でわかりますんで。似ているフレーズだなぁとか、似ている曲だなぁとか、なんか妙にスラッシュ入ってるなぁとか（笑）。そういう場合はもちろん作り直しますけどね。あと、基本的には社内で作業しているんで、ヘッドホンを外して音を外に出したら大変なことになるでしょうね。同じフレーズが何百回も流れ続けるので。周りにいる人たちが、みんなおかしくなってしまうかもしれません(笑)。

――作曲に使用している機材はどんなものなのでしょうか？

阿保：いまはKORGのトリニティプラスとローランドの2080を使っています。それからソフトウェアシンセのREASON。当時のバージョンは1.01だったんですけど、最初に自分で買ったもので、とても便利だったのでずっと使っています。どんなシンセサイザーにも入ってないような音が作れるので、仕事をするうえで何度も助けられましたね。本当に重宝しています。

――作曲をするようになったきっかけを教えてください。

阿保：私の場合は『Y.M.O.』などのコンピューター音楽を聴いて、人間が演奏しなくても音楽は出来るんだと思ったのが、作曲をするようになったきっかけだったんですよ。一体どうやって作るんだろうと。ちょうどそのころにファミコンが発売されたというのもあって、コンピューター音楽に興味を持ちました。影響を受けたアーティストはやはり『Y.M.O.』ですね。いまでも聴いているんですよ。打ち込みの基本は、完全に独学で覚えました。当時人気のあった『マイコンベーシックマガジン』という雑誌は音楽関係が充実していたので、それに応募したりもしてましたね。

――では最後に、ユーザーさんにメッセージをお願いします。

阿保：この作品をプレーして、ゲーム音楽に対して興味を持ってもらいたいですね。さらに、コンピューターミュージックなどにも関心を持ってもらえたらと。最近のゲーム音楽は、シンセサイザーやコンピューターミュージックに近いですから、ゲーム音楽という枠で考えなくてもいいかなと思います。興味を持ってくれた人が、曲を作り、そして私のような仕事に就く人が増えたらうれしいですね。この仕事をやりたい人は、まずゲーム会社にデモテープを持ち込むのがいいんじゃないでしょうか。

神秘的なシーンから緊迫シーンまで 『Ever17』に彩りを添える全24曲

01 Insel null:インゼル・ヌル（ゼロの島）
コードとリズムから作りました。地上から深海に下っていくイメージです。

02 Erstebodem:エルストボーデン（1階）
施設内部での日常を描いたBGMです。明かるいようでどこか陰りがあります。

03 Zweitestock:ツヴァイトシュトック（2階）
重苦しい空気と閉鎖空間。ディレイを掛けた音は、Lemu内の音の反射を表わします。

04 Drittestock:ドリットシュトック（3階）
不安をあおるダークな音。イメージがまとまっていたので、スムーズに作れました。

05 Lemurianische Ruine:レムリアニッシェ・ルイーネ（レムリア遺跡）
晴れた空、流れる雲を表わし、その明かるさと同調した儚の曲でもあります。

06 Kosmischer Wal:コスミッシャー・ヴァル（宇宙クジラ）
海のなかを舞うクジラ。後半は沙羅のストーリーをイメージとしています。

07 Qualle:クヴァレ（くらげ）
クラゲゴンドラにのって、海のなかを風に吹かれるように流される神秘的な曲。

08 Karussell Delphine:カルセル・デルフィーネ（回転イルカ）
空とメリーゴーランドをイメージ。ループ間際のつなぎ部分が気に入ってます。

09 Weißer Hund:ヴァイサー・フント（白い犬）
ココとビビのテーマ。後半のフレーズは無邪気に幸せを待つココのイメージ。

10 IBF Notfall:イーベーエフ・ノートファル（ＩＢＦ緊急）
危険が迫ってるシーンの曲。せわしないハイハット群が落ち着かない感じです。

11 Tief Blau:ティーフ・ブラウ（深い青）
緊迫感をあおる曲です。個人的にマニアックな音を多用して作りました。

12 Kopfsprung:コプフシュプルング（潜水、水没）
低音ベースや、フェードインしていく不安を象徴する音。個人的に気に入ってます。

13 Traum in der Dunkelheit:トラウム・イン・デア・タンケルハイト（暗黒の夢）
不明確な音階のベルが恐怖と不安をかき立てます。この曲も相当お気に入りです。

14 Hologramm:ホログラム（ホログラム）
空がホログラムで立体表示しながら、解説しているシーンなどで使われます。

15 Das Absuchen:ダス・アブスゾーヘン（探索、スキャン）
秘密を知ってしまったことから湧き起こる不安をイメージした曲です。

16 Gedaechtnisschwund:ゲダハトニスシュヴント（記憶喪失）
怪しげな感じのシタールの音や、深く沈んでいくピアノの旋律を織りまぜています。

17 Drittes Auge:ドリッテス・アウゲ（第３の眼）
私的には割とめずらしく、デジロックタイプの曲。「EVER17」でも特異な曲です。

18 Klamauk:クラマオク（スラップスティック）
何気ない日常を描いた曲。ピチカートとストリングスが奏でるフレーズが好きです。

19 Heilmittel:ハイルミッテル（治癒）
「天国はどこにある？」から続くフレーズをピアノの旋律にしたような曲です。

20 Wiedergeburt:ヴィーダーゲブーアト（輪廻・復活）
「Heilmittel」をベースに、海の奥深くから生還したときの感情をイメージしました。

21 Karma:カルマ（業）
シナリオの要所要所でかなり効果的な使われ方をされており、うれしい限りです。

22 Der Mond Das Meer:デア・モーント・ダス・メーア（月と海）
実際に歌えるようにと、歌詞による音階の上下や音域を考えて作りました。

23 Je nach:イェ・ナーハ（かつての先へ／いつかの先へ）
スタッフロールのテーマ。各パート別に聴いて頂けるとおもしろいと思います。

24 Drittes Auge nehmen:ドリッテス・アウゲ・ネーメン（第３の眼：新テイク）
神秘的なアンビエント曲。作るのが楽しい曲でした。かなり気に入っています。

潜入!! 少年探偵団 ～Ever17の謎を追え～

こんにちは、自称少年探偵の"少年"です。ここでは、『Ever17』の謎を独自の"視点"で探っていきたいと思います。調査を手伝ってくれる優秀な助手にココ……って、どこいったんだろ。まぁ、なにはともあれ、ぼくたちの調査結果を見てください。

Topic 01

洋上に浮かぶ神秘のテーマパークLeMU

『LeMU』ってなに？

"LeMU"とは駒ヶ原諸島周辺の海底に作られた海洋テーマパークのこと。その名前の由来は紀元前２億年から５千万年にインド洋、または太平洋上に存在したと言われる幻の大陸"LEMURIA（レムリア）"にちなんで命名された。レムリアはそもそも、19世紀中ごろイギリスの動物学者スクレーターが、キツネザル（Lemur）の分布を調べていた際に、その広範囲に渡る点在の理由を説明するため、かつてインド洋に大陸が存在したとするイギリスの地質学者ブランドフォードの説を採用、この大陸をレムリア（つまりキツネザル大陸）と名づけたことに始まる。さらにドイツの動物学者ヘッケルは、この大陸を人類発祥の地だと主張している。また、レムリアでは現代よりも高度な文明が栄え、その大陸がなんらかの原因により一夜にして海底へと没したという伝説もある。LeMUのマスコットキャラクター"みゅみゅーん"は上記の理由により、キツネザルが採用された。

また一方では、その名前の由来についてはLeMUの運営経営すべてを請け負っている株式会社LeMUの筆頭株主であり、経営の実権を握っているとも言われる日独合弁企業"Leiblich Medizin／ライブリヒ製薬"の頭文字を取って"Le・M・U"としたのではないかとも言われている。この場合、最後の"U"は"Utopie／理想郷"を表わしており、ライブリヒ製薬のプロデュースによるユートピアの実現、と解釈できないこともない。

では実際に内部構造について説明しよう。一般公開されている内部は４層構造となっており、水深17メートルから51メートルに建造されている。各フロアは17メートルごとに配置されており、海面上の浮島インゼル・ヌル（インゼルは島、ヌルはゼロという意味のドイツ語）、地下１階のエルストボーデン、地下２階に当たるツヴァイトシュトック、地下３階のドリットシュトックによって構成されている。各階ごとにテーマが分かれており、エルストボーデンは水族館、ツヴァイトシュトックは夢とファンタジーのフロア、ドリットシュトックはスリルと冒険のフロアとなっている。また、各フロアは６気圧の酸素・窒素・ヘリウムの混合ガスで満たされることにより内部の気圧を高め、水圧でLeMUが押しつぶされることのないよう設計されている。

入場料は大人１万円、こども７千円と若干高めに設定されているが、年間２万５千人が訪れる。

←減圧の方法や内部アトラクションの解説をする係員。ここでレミュウに関する情報を得ることができるぞ。

多彩なアトラクションを楽しめ!!

←休日だけあって人の入りは上々。親子連れの姿が目立つのも、LeMUならではの光景だ。このイルカメリーゴーランドは、館内でも1、2を争う人気アトラクション。早い時間帯の入場が狙い目だ。

→数ある人気アトラクションのひとつ、イルカメリーゴーランドの内部。正式名称は"Karussell Delphine（カルーセルデルフィーネ）"。ファンタジックな照明と音楽で、乗る人を魅了するぞ。

株式会社『LeMU』について

株式会社"LeMU"は、全体の25%の株式を所有するライブリヒ製薬を筆頭に、数多くの国内有力企業、いくつかの金融機関、および政府の出資により設立された第３セクターの会社である。事業内容は主に、海洋テーマパークLeMUの経営だが、経営状態はあまりかんばしくはない。その穴埋めをしているのがライブリヒ製薬と政府である。もともと海洋テーマパーク"LeMU"は、ライブリヒ製薬が同海域に沈めた海底居住型研究施設（ハビタット）を基礎として建築されたものである。ライブリヒ製薬はこのハビタットを用い、同海域にある熱水噴出孔（LeMUの自家発電システムにも利用されている）と、そこに棲む"なにか"を研究していたと思われる。一方、日本政府は、島国である利点から豊富な資源を持つ海洋の開発利用を最重要課題のひとつとしていた。そんななか、1999年"新駒ヶ原諸島の振興開発計画"として、駒ヶ原諸島に対し開発案を提議。それとともに、海洋科学技術センターによる"第３次シートピア計画"を発動。政府の主導により行なわれてきたこのふたつの計画と、ライブリヒ製薬の利害関係が一致したため、海洋テーマパーク"LeMU"が建設されることになった。併せて、第３セクターである株式会社"LeMU"も設立された。

Topic 02

世界を股にかける巨大企業『ライプリヒ製薬』

ライプリヒ製薬の事業内容とは？

ライプリヒ製薬は国際的に有名な製薬メーカーであり、その資本は全世界的に展開し、各国政府中枢との結びつきも非常に強い。LeMUのような娯楽施設を運営していることからもわかるように、その事業内容も製薬関係だけに留まらず、多岐に渡っている。また細菌研究においては、全世界でも１、２を争う研究施設を有していると言われている。そのライプリヒ製薬が、なぜ日本近海に海底居住型研究施設を建造したのかについては諸説ある。同海域より10キロほど南下したところに数千メートル級の海溝があり、そこから海洋深層水をくみ上げるための中継基地である説。LeMUの海底にある熱水噴出孔には、なんらかの微生物が生息しており、その研究のためという説。いずれにせよ、研究施設に娯楽施設を備えつけることにより、研究所の維持費をいくらかでも補えればとの意図もLeMU設立には絡んでいると思われる。

ライプリヒ裏の顔に迫る

ライプリヒ製薬の裏の顔。それは細菌兵器の開発による軍事展開だ。致死性の高いウィルスとその特効薬の開発により各国から莫大な富を得ていると言われている。

そして、LeMUの下、水深119メートルの海底には熱水噴出孔がある。その噴出孔付近に非常に致死性の高いウィルス、ティーフ・ブラウ（通称ＴＢ）が存在していたことにLeMU設立は端を発する。ティーフ・ブラウは飛沫感染、および特定気圧での空気感染、水を媒介としての経口感染が主で、症状は発熱・悪寒・頭痛・筋肉痛・食欲不振などに始まり、進行後は口腔・歯肉・皮膚・消化器官など全身に出血傾向がみられる。潜伏期間は２～７日程度。発症は軽度だと風邪のようにも見え、一時的に症状が緩和されるが、ある瞬間から急激に重度の症状へと以降する。発症後の死亡率は85%以上という非常に致死性の高いウィルスだ。だがそのウィルスも、深海にある熱水を用いることにより、繁殖は比較的容易になり、取り扱いも簡易であることから、この海底に研究施設が作られた。海底に作られた研究施設の名は通称IBF。Institue fuer Biologische Forschungという名の施設は、和訳すると、そのまま生物学研究所となる。IBFの研究員はLeMUの係員に成りすまし、海底と海上を行き来する。そうすることにより誰もLeMUの海底に細菌兵器の研究所があるとは気づかない。これをLeMU建設の根拠だと噂する人間もあとを絶たない。

また、ライプリヒ製薬はさまざまなウィルスの研究も進めており、そのひとつがキュレイだ。不死のウィルスと呼ばれるキュレイは、まだ世界に数十例しか感染例がなく、その研究はいまだ未知の部分が多い。その感染者を隔離収容しておく施設がアメリカに設立されており、つぐみが収容されていたのはこの施設と思われる。

→キュレイウィルスに感染直後、施設に収容されていたころのつぐみ。表情も暗く、あまり元気がない。

→施設のなかには、ネズミやハムスターなどの実験動物も数多く収容されている。その動物たちの多くは姿を消し２度とは戻ってこない　おそらくは、各種ウィルス、細菌兵器の動物実験に使われているのだろう。

キュレイウィルスとは？

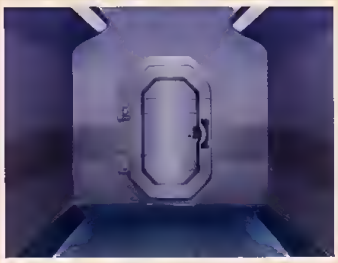
キュレイウィルスは、感染すると感染者の体細胞の遺伝情報を書き換え、アポトーシス機能を阻害する。これにより免疫機能、ならびに代謝効率は著しく上昇し、テロメア（染色体末端領域）は回復し続けるようになる。したがって、その肉体は計画的死を迎えられなくなり、身体が順調にエネルギーを消費しつづける限り、死ぬことはなくなる。怪我は驚くべきスピードで完治し、老いることがなくなるわけだ。ちなみに全身の遺伝情報が書き換わるまでには、およそ５年の月日を要し、完全に書き換わった例は、いままでに１例しか報告されていない。

ココ＆少年の潜入リポート

ココ：わぁ～い。びよびよ～。
少年：ココ！　遊んでる場合じゃないよ。ヤツらに見つかっちゃう！　急いで！
ココ：えぇ～だって～。わかりました～
少年：ふ～、ここまでくれば大丈夫かな。でも、今回の調査で、ようやくライプリヒの裏の顔が見えてきたね。
ココ：ええ～。少年には裏の顔がある？
少年：そうじゃなくて。僕らが病気になった原因は、ライプリヒにあったんだ！
ココ：びょうき～？　いったいなんのことぉ。ココ病気なんかじゃいよ？
少年：ほら、ココだって血を吐いてただろ？
ココ：そうだっけ～？　ココわかんない。それよりコメッチョ！
少年：コメッチョはどうでもいいってば！
ココ：うぅ～ん。
少年：この世界にはさまざまなウィルスが存在して、それを研究してるのがライプリヒだったんだ！

ドリットシュトックに開かずの間発見!! ヒンメルの謎

通路の奥にある謎の扉



ドリットシュトックには厳重にロックがかけられた謎の扉が存在する。その水密扉の名前は"HIMMEL"。ヒンメルと呼ばれる扉の向こうには一体なにが隠されているのか。その扉の開放方法だが、扉横にあるタッチパネルから正しい解除キーを入力すると、埋め込まれているレバーが立ち上がる。そのレバーを回転させることにより、扉のロックが解除される仕組みだ。ただしこのレバーは飾りで、回転は電動で自動的に行なわれるようになっている。本来は緊急時に手動で開けるために設置したものを、わざわざ使えなくしたと思われる。ドリットシュトック側からは解除キーを入力しない限り、開放されることはないのだ。この扉の向こうにはLeMUとは別権限で管理されるIBF（前項参照）が存在する。危険度の高いウィルスを扱うため、その人員の出入りに関しては厳重が期され、完全に管理されている。また内部はLeMUを管理するコンピューター"LeMMIH"の管理区域ではなくなり、LeMMIH管理下である空はその内部へと侵入することができない。これは、空がRSDを使用することにより存在しているからである。

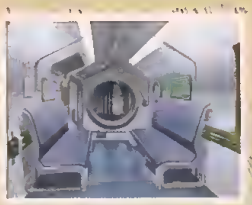
H・I・M・M・E・L…ヒンメル

↑内部には、巨大なメインコンピューターとさまざまなコンソールが設置されているようだ。全体的に白で統一された内装は、見るものに神々しさを感じさせる。

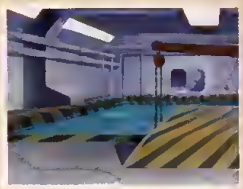
HIMMELとはドイツ語で空や天国を意味している。これを逆から読むとLeMMIHとなり、LeMU内のあらゆる電子的システムを制御管理するメインプログラムの総称（施設内のスタッフは通称レミと呼んでいる）となる。つまり、レミシステムとヒンメルは対になるものとして作成された可能性が高い。また一方でこのLeMMIHは"Leiblich Medizin：Multiverfahren Intelligent Hirn"システムの略称であり、つまりLeMMIHシステムそのものが、ライプリヒ製薬の情報処理プロセッサであることを指し示している。LeMMIHのシステム名そのものにインテリジェントという言葉が入っていることからもわかるように、LeMMIHそのものが人工知能なのである。

ヒンメル内部には、IBFに降りるための施設である加減圧室が設置されている。こちらで減圧することにより、水深119メートルという深海に位置するIBFまで降りることができるのだ。IBF内にはいくつかの特別な施設が設けられている。外部に通じているプール、そして高圧酸素治療機が設置されている。この高圧酸素治療機は、最新型の合金製で円筒形。なかにマットがひかれており、カプセル横のコントロールパネルにより操作する。緊急時の治療およびハイバネーション（人工冬眠）を行なうことも可能となっている。

室内にはさまざまな施設が…



←内部気圧を自由に変えることのできる部屋。深海にあるIBFに降りるためには、体を11気圧に慣らさなければならない。



→エレベーターを下った先にある深海探査用潜水艇の発着プール。ここで、未知のウィルスを採取していたようだ。

RSD

RSDとはRetinal Scaning Displayの略で網膜走査による表示装置のことを指す。具体的には網膜に向けて出力の弱いレーザーを照射することにより、網膜自体に画像を直接表示するシステムのことである。一般的なホログラフィックスクリーンは背後にある物体を透過してしまうが、このシステムは眼球そのものを仮想画面として扱い、周囲背景と合成した画像を高速で送りつづけることにより、画像が透過することはなくなっている。また、LeMU入場時につける変換機は、投影する映像の定位の修正を行ない、レミがそれを常に館内のセンサーで変換。ミリ単位での計測を行なっている。LeMUではAIシステムをこれに併設することにより、独自のシステムを構築。茜ヶ崎空そのものがレミシステムの一部であり、またシステムそのものであるという考え方もできるかもしれない。

←実体のない存在であるにもかかわらず、"恋を感じてしまった"その思考をプログラムの異常と判断したレミは、自律防御システムを起動。ふたりの空が空中で激しくせめぎあう。

■Topic 04

衝撃!『LeMU』崩壊に田中家の影!!

ふたりの優

←ゆきえだと思っていた母を問い詰める優美清秋香菜。母の正体は優美清春香菜。優秋のオリジナルである。

田中優美清春香菜はふたり存在する。2014年、田中優美清春香菜は重度の心臓病に苦しんでいた。その彼女の前に現われたのがモリノシゲゾウ。彼は遺伝子工学の世界的な権威だった。モリノ博士は彼女にみずからの遺伝子を残すことを提案した。それを了承した彼女は、自分の細胞核をみずからの卵子に移植し、子宮に着床させた。彼女は"新しい自分"を身ごもったのだ。9ヶ月後、優美清春香菜は無事に出産を終えた。彼女は生まれてきたこどもに名前をつけた。その名前とは"優美清秋香菜"。このふたりは実の親子であり、双子でもあった。なぜなら、ふたりは、まったく同一の遺伝子を持っているからだ。

ときは経ち、2017年5月1日。優美清春香菜は、ゴールデンウィークだけの短期バイトとして、LeMUで働き始めた。その目的は17年前に行方不明になった父、陽一の手掛かりを探すこと。優美清秋香菜は母ゆきえのもとに預けてあった。そして、運命の事故が発生した。

→浮島に上がり、再度、母を問い詰める優美清秋香菜。思い詰めた表情て、優美清春香菜は真実を彼女に告げる。

田中優美清秋香菜

田中優美清春香菜の娘である優美清秋香菜は、母と同じように鳩鳴館女子大に進学。その歴史をなぞるように育っていった。その遺伝的な父親は、やはり田中陽一であり、母親は田中ゆきえであるといえる。しかし、彼女を育てたのはゆきえ死亡以後、ゆきえを名乗った優美清春香菜であり、また腹を痛めたのも彼女であることから、彼女も母親といえるに違いない。母に似て好奇心旺盛、積極的で明朗快活。2034年5月1日、母と同じように父(祖父?)陽一の手掛かりを探すため、LeMUに短期アルバイトとして潜入する。しかし、ここには優美清春香菜の意思が多分に存在していた。もちろん、そうするように優美清春香菜が仕向けたという考え方もできる。そして17年前と同じように事故は発生した。

田中家の歴史

1992年
田中陽一(父)が、"LeMMIH"開発プロジェクトの技術者に。

1998年
ゆきえ(母)が、ライプリヒ製薬に入社。

1999年
陽一とゆきえが結婚。

1999年3月30日
優美清春香菜、誕生。

2000年
陽一が行方不明に。真相は、ライプリヒ製薬が陽一を拉致監禁した。

2013年
優春(14歳)が突然倒れる。
診断の結果、重度の心臓病と判明する。
余命3~4年。死の宣告。

2014年10月
優春(15歳)は、絶望の底で苦悶し、
新しい自分(クローン)を、人工的に胎内に宿すことに。

2019年9月22日
優美清秋香菜、誕生。

2017年4月
優春が、鳩鳴館女子大に進学。

同年5月1日
LeMUの短期バイトとして働いていた優春が、事故に巻き込まれる。

同年5月8日
海底の研究所にて、陽一、死去。

2019年
ゆきえ、死去。

2029年4月
優春(26歳)が、株式会社LeMUに就職。

2034年4月
優秋(18歳)が、鳩鳴館女子大に進学。

同年5月1日
LeMUの短期バイトとして働いていた優秋が、事故に巻き込まれる。

ココ&少年の潜入リポート

少年:優ってふたりいたのか……。
ココ:優は優だよ? ふたり?
少年:いや、ふたりいたんだ。
ココ:ココはひとりしかいないよ?
少年:そりゃ、ココがふたりいたら大変だろ。
ココ:大変じゃないよ~。ココがふたりいてもココはココのまんまだもん!
少年:そういえば、ヒンメルの扉の前でココに会ったことがあったよね?
ココ:ヒンメル? なぁに、それ?
少年:扉のなかにふわ~っと消えてっちゃってさ。あのときはびっくりしたよ。
ココ:ココねえ、眠ってたの。あそこで。
少年:ハイバネーションの装置があそこにあったからココは助かったんだよ。
ココ:うーん。よくわかんない。
少年:あのときは僕も大変だった……。
ココ:んでね、ビビがいなくなっちゃったから、ココはビビのこと探してたんだよ。
少年:ふぅ~ん。

Topic 05

2017年、2034年、刻を超える大スペクタクル

運命の糸に紡がれ、出会ったふたり

2017年5月1日。小町つぐみは、キュレイウィルス、およびライプリヒ製薬の真相を暴くためLeMUに潜入した。そこで彼女はそこでひとりの男と出会うことになる。彼の名は倉成武。どんな危機的状況にあっても冗談を言い、明かるく振まう武につぐみは惹かれた。そして彼女は武にある告白をする。自分がキュレイウィルスの感染者であり、死ぬことのない運命を背負っているということを……。やがてふたりは結ばれることに……。

しかし、運命は彼女たちに過酷だった。ココのティーフブラウ感染、そしてLeMUの圧潰。最後の望みをかけて小型潜水艇で脱出するも、電源バッテリー不足で潜水艇は停止してしまう。武はつぐみを救うため、みずからの体をハッチから外に投げ出した……。ひとり浮島に辿り着いたつぐみを待っていたのは、ライプリヒの手の者だった。つぐみは逃亡する。汚い男たちの手から——。

←何者にも心を許さないつぐみ。その見下ろす視点は冷たく、どこか悲しい。心の扉が開かれることはあるのか？

逃亡生活

つぐみは数週間ごとに寝床を変え、街から街を渡り歩いた。つぐみはライプリヒを憎んだ。彼女の人生を破壊し、不幸のどん底へと叩き落したのは彼ら以外の何者でもなく、そして最愛の人の命を奪ったのはほかでもない彼らだったからだ。そして2ヵ月が過ぎた。突然の嘔吐につぐみは襲われる。つぐみは妊娠していた。武の子供であることは間違いない。つぐみは、ふたつの小さな命になにもかも捧げることを決意する。7ヵ月後、つぐみは古びた船小屋のなかで男と女の双子を出産する。

出産から1年後、つぐみは4畳半ひと間の部屋を借り、ふたりの赤ん坊とともに暮らしていた。海沿いのひなびた町でおくる貧しい生活だったが、心は満たされていた。

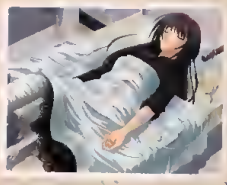
←険しい表情で武を見つめるつぐみ。少しずつ心を開いてはいるようだが、いったいその瞳は何を見ているのか。

つぐみはふたりの子供に囲まれ幸せだった。しかし、そんな平穏は突然打ち砕かれる。

ライプリヒの人間が、つぐみの前に姿を現わしたのだ。つぐみはふたりの幼子を抱いて逃げた。しかし、いずれ奴らに追い詰められる。自分といては危険だ、そう考えた彼女は、ふたりの子供を施設に預けることに決める。つぐみは荒んだ生活を送るようになる。ただ我が子の姿だけを捜し求めて……。そして2034年4月。つぐみのもとに連絡が入る。それだけを頼りに、つぐみは17年前と同じようにLeMUを訪れたのだった。

数々のアクシデントが、ふたりを襲う

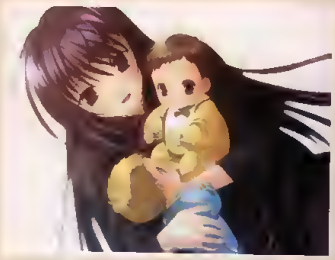
←武にしがみつき、意識はほとんどない。迫り来る水、そして出血。つぐみを救うことは、ほとんど不可能に近いように思われたが、武はあきらめず、つぐみを救う。



→大腿部に鉄骨が突き刺さる重傷を負ったつぐみ。衰弱した体に応急処置を施し、なんとかベッドに寝かせつけるが　。

事故ふたたび……

2034年、再度LeMUを訪れたつぐみは、17年前と同じように事故に巻き込まれる。事故に巻き込まれたのは、あのときと同じ7人。そこには倉成武を名乗るまったく別の男がいた。つぐみは誰かが仕組んだとしか思えない事故に、疑心暗鬼の固まりとなる。次々と起こる事件は、まるで17年前の事件をなぞっているかのようだった。そしてつぐみは、別れた娘と息子に再会することとなる。それも、まったく予想をしなかった形で。娘"沙羅"と息子"ホクト"との涙の再会。そしてホクトにより、倉成武は桑古木涼権——つまり17年前の少年であることを知る。そして、17年前には不可能だったLeMUからの全員脱出。浮島インゼル・ヌルに辿り着いたつぐみは、信じられない再会をすることになる。それは17年前に死んだと思っていた武との再会であった。武はホクト……いや、第3視点の発動により生きていたのだ。



→幼いころのホクトと沙羅を腕に抱くつぐみ。その表情からは幸せがにじみでている。

蘇る記憶!! 覚醒した少年

ホクト

←鏡に映る自分の顔に違和感を覚える少年。自分は一体誰なのか。混乱する記憶のなか、苦悩するホクト。

小町つぐみと倉成武の息子、それがホクトだ。2034年の世界において、彼は記憶喪失となってLeMU内に取り残される。彼はフラッシュバックする記憶のなかで、少しずつ物語の真相へと近づいていく。なぜか自分が知っているさまざまなできごと、そして真実。鏡と対面したホクトは、信じられない顔をそこに見る。そこに映っていた顔は少年のものではなく、まったく別人のもの、つまりホクトのものであった。彼が少年だと思っていた人間の顔は何者なのか？　そして自分自身は何者なのか？　彼は真実を追い求める。妹である松永沙羅、そして母、小町つぐみとの再会、さらに彼は2034年の世界で倉成武を名乗っていた人物が桑古木涼権であったことを知る。それは2017年の少年の名前、つまりホクト自身が自分だと思い込んでいた人物の名前であった。そして発現した第３視点。それはある重大な役目を背負っていた。

桑古木涼権

2017年において少年は記憶喪失であった。みずからの名前も、その存在理由もわからない。あるできごとをきっかけに、彼は自分の名前を思い出す。それが桑古木涼権だ。彼は2017年、偶然遊びに来ていたLeMU内で事故に巻き込まれる。そしてティーフブラウに感染し、つぐみの体から作られたワクチンにより、キュレイウィルスにも感染。そして同じようにキュレイウィルスに感染した田中優美清春香菜と、ある計画を実行に移すための準備を始める。

発現、第3視点

第３視点とは、"ｎ次元上の全体像はｎ＋１次元内から俯瞰することによってのみ認識することができる"という理論をベースとした、純粋に第３者的な傍観者としての"視点"のことを指している。2017年において2034年の少年――つまり第３視点はなす術もなく見守るだけの傍観者としてそこに存在する。存在することによってその真実を垣間見ることができるのだ。これにより第３視点は2017年世界と2034年世界を行き来する。ブリックヴィンケルという固有の存在となった第３視点は武を救い、そしてココを救う。それはタイムパラドックスのなかにあり、2017年世界でブリックヴィンケルは何者でもない視点であるにも関わらず、田中優美清春香菜にある願いを託す。それは2034年、LeMU内で事故を起こして欲しいというものであり、タイムパラドックスによりすべての真実にゆがみが起きないようにするためのものであった。

→ブリックヴィンケルを見上げる全員。ありえない存在があることを理解してもらえただろうか？

ブリックヴィンケルとは？

第３視点、ブリックヴィンケルとは時間の流れを認識できるの視点のことだ。それが自我を持ち、物語中で行動を起こす。なにか違和感を感じないだろうか？　理論に基づいて考えると、２次元上の全体像を３次元内から俯瞰している視点が第３視点となる。このゲームにおいて私たち自身――プレーヤーとは、武や少年の存在する世界とは１次元高いところに存在する視点といえるかもしれない。つまり、ブリックヴィンケルは、私たち自身のことなのだ。プレイヤーは、ブリックヴィンケルとなってこの世界に干渉する第３の視点であるといえる。

ココ＆少年の潜入リポート

少年：調査に出したピピが帰ってきたよ！
ココ：もう～どこいってたの？　ピピ。
少年：……それはともかく、今回は大変な調査だったね。ココもお疲れさま。
ココ：ココ難しいことわかんないけど……。少ちゃん頑張ったね～。
少年：うん、時間を超えた調査なんて初めてだったけど、うまくいったみたいだね。まあ僕自身がブリックヴィンケルっていえるのかもしれないけど……。
ココ：ええ～？　違うよ。ブリックヴィンケルさんは、もっと背も高くて～カッコいいんだもん！　ほんとだよぉ～。
少年：コホン。でも、僕たちの調査結果がみなさんの役に立つといいね。
ココ：ココはみんなと一緒にいれたら、それでいいよ。とっても、楽しかったし♪
ピピ：わんわん！
少年：そう言ってもらえると、うれしいよ。ではまた会える日まで～。

Yuu Takigawa Art Collection

滝川 悠 アートコレクション

本コーナーでは、滝川氏が「Ever17-the out of infinity-」のパッケージや販促用に描き下ろしたイラストを一挙公開!! 作品ごとにテーマを決めて描き上げた、珠玉のイラストたちを滝川氏のコメントを添えてご覧あれ。

■DC用『Ever17 -the out of infinity-』パッケージイラスト

Comment

つぐみ、空のふたりで、PS2版とは違う大人の魅力を出していきましょうって感じで描きました(笑)。背景の空を海にも見立てていただけると、一層楽しめるんじゃないかと思います。

PS2用『Ever17 -the out of infinity-』パッケージイラスト■

Comment

子供組3人をまとめた絵にしようって計画でした。恐怖感、悲しさ、せつなさ、淋しさとかが伝わるといいな～と思って描きました。

■販促ポスター用イラスト

Comment

中澤さん(ディレクター)と一緒に「ああしよう、こうしよう」と悩みつつ、でき上がったポスター。
ストーリーが見えてくるようなものにしたかったので、プレイ後にも見ていただけると嬉しいです。

原画設定資料集

本コーナーでは、『Ever17-the out of infinity-』を彩る魅力的なキャラクターの数々を、制作現場の裏側から徹底追跡!! ゲームのパッケージラフから、キャラクター初期設定、イベントシーンのラフ・線画にいたるまで、ココでしか見れないお宝資料満載でお送りするぞ。これを見れば、『Ever17』のすべてがわかる!!

PS2 Package

PS2版のパッケージは、両手で顔を押さえた優の絵と沙羅、ココの絵が重って完成するように作られている。事件に巻き込まれた彼女たちの悲しさやせつなさ、恐怖などが滝川氏の繊細なタッチによって表現されている。

Rough Sketch ①

沙羅とココ、ふたりの手にはペンダントが握られ、なにか大切な約束をしているように見える。

Clean Up ①

沙羅とココは、下半身までしっかり描かれている。ふたりとも笑顔はなく、少し暗い、神秘的なイメージだ。

Rough Sketch ②

ラフスケッチの段階では、洋服まで描かれていない。ほっそりとした体のラインが美しい。

Clean Up ②

ラフスケッチとは異なり、LeMUの制服を着ている優。リボンが手の前に来ることにより、まるで手を縛られているかのような印象を受ける。

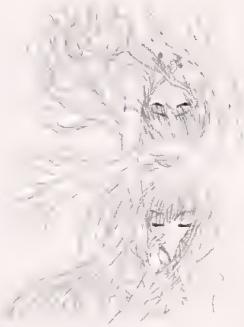
Finished Work

DC Package

DC版は、空とつぐみ。髪の毛の長いふたりが、まるで海に漂うような感じで描かれているぞ。滝川氏によると空は天使、つぐみは悪魔のイメージで描いたとのこと。表情にもその雰囲気が表われているようだ。

Rough Sketch

正反対のタイプの空とつぐみを、大胆な構図で一枚絵として成立させている。見えなくなるところまでしっかり線を描いているのも、滝川氏ならでは。空は悲しげ、つぐみは微笑んでいるように見える。空の体に絡みつくショールが、まるで、天使の羽のようだ。



Clean Up

ラフスケッチと線画の違いはほとんどなく、手にかかる髪の毛の部分が、美しくクリーンナップされているくらい。ラフの段階からしっかりと線を描く、滝川氏のこだわりが見えてくるようだ。

Finished Work

Yubiseiharu-aki-kana Tanaka

田中 優美清春(秋)香菜

いつでも明かるく元気いっぱい、みんなのムードメーカー優。じつは、田中優美清春香菜と田中優美清秋香菜は、外見的には区別がつかない。いわば、ふたり分のキャラクターデザインという見方ができる。ショートカットでかわいらしい優の魅力を、設定資料から堪能してほしい。

■キャラクターデザイン

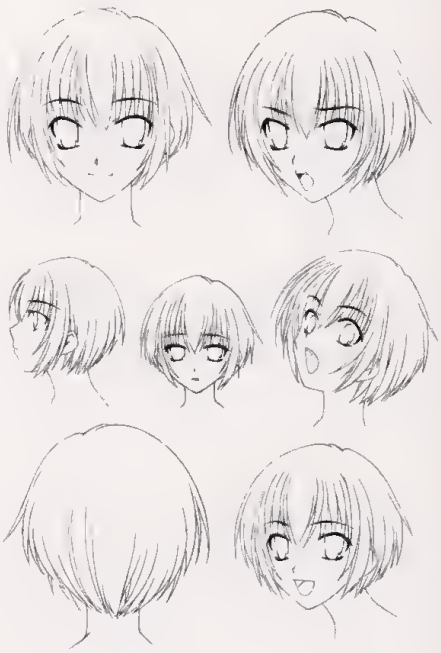
Design Sketch

優のみLeMUの制服と私服のふたつのパターンが用意されている。特に注目したいのは、その制服。リボンをたくさんあしらったかわいらしい制服だ。私服は普通の女の子らしい、シンプルなものになっているぞ。

■表情集

Rough Sketch

悲しげなものはあまりなく、元気に見えるものが多い。一箇所だけ寝癖のように髪の毛が立っているのもポイント。優の元気さを表わしているようだ。振り返りざまになにか話している表情は、ここでしか見られないお宝資料だ。



■バストアップ

Clean Up

気の強そうなポーズの多い優のバストアップ。動のあるものが多いことも、活動的な彼女を象徴しているようだ。
LeMUの制服を着て喜んでいる姿は、女の子らしく非常にかわいらしいものとなっている。

■私服・正面(通常)

■制服・正面(笑い)

■私服・左向き(通常)

■私服・右向き(怒り)

■イベント原画

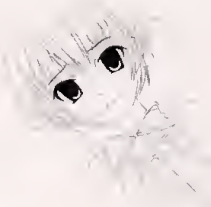
Event

優のイベントはその元気さを象徴するように、動きのあるものがほとんどだ。ここにセレクトした3枚は、特徴的なものばかり。なかでも椅子を持ち上げているシーンは必見だ。彼女の豊かな表情とともに、その動きも楽しもう。

Scene01 再会、あるいは邂逅

Rough Sketch

初めて出会ったときの優。ラフスケッチでは、背景も微妙に描き込まれている。この時点では、笑みを浮かべ、元気に話し掛けるような雰囲気になってる、優の明かかるさが伝わってくるようだ。



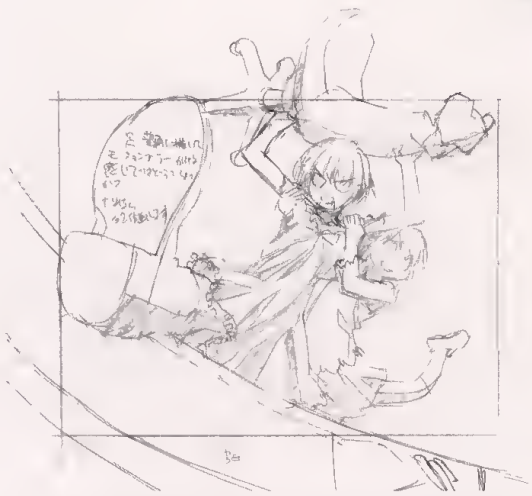
Clean Up

クリーンナップ版の段階で、心配そうなものに変更されている。気分の悪そうな少年を看護し、心配している様子が伝わるようになった。ラフよりも肩幅が若干狭く、華奢なイメージになっているぞ。

大爆発!! Scene02

Clean Up

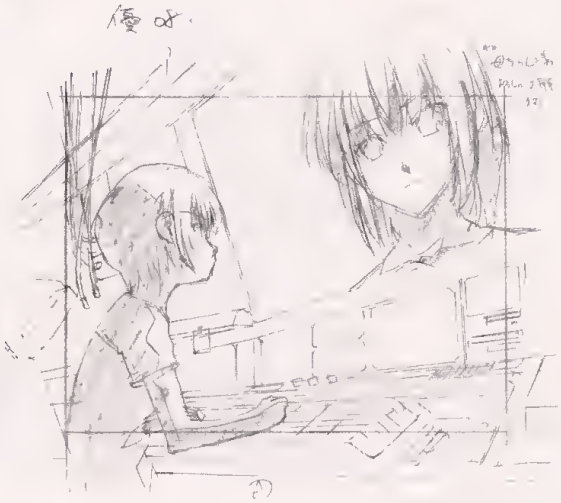
ラフのときよりも、さらにコミカルな表情で描かれ、されているクリーンナップ。頭のうえに四つ角が描かれ、優の怒りがよく伝る。構図に用いられた遠近法も大胆になっており、動きのある絵に仕上がっている。



Rough Sketch

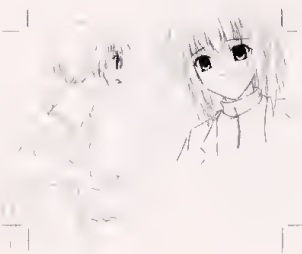
怒った優が機械に向けて椅子を投げつけようとしている。それを止める沙羅。表情はあくまでコミカルに、振り上げた足は、身長ほどに大きく描かれている。遠近法を用いた大胆な構図だ。目が怖い。

Scene03 真実



Rough Sketch

優美清秋香菜の母、優美清春香菜をモニターを通して問い詰めているシーン。通信用の機器類が詳細に描き込まれている。ここで初登場となる、成長してからの優春の表情は、どこかはかなげに見える。



Clean Up

ラフスケッチにくらべ、優美清秋香菜が悄っているように見える。また、優美清春香菜の表情は、より切なく描かれており、彼女の困惑が手にとってわかるようだ。また、背景は、別工程で作業されたようだ。

Tsugumi Komachi
小町 つぐみ

神秘的な雰囲気を漂わせたつぐみ。その表情は暗く、なにか考え込んでいるようなところが多い。全身を黒づくめの服で着飾っており、攻撃的な印象を受ける。また、その長く美しい黒髪が特徴的だ。ここでは、そんなつぐみの表情と動きをあますところなく伝えていくぞ。

■キャラクターデザイン

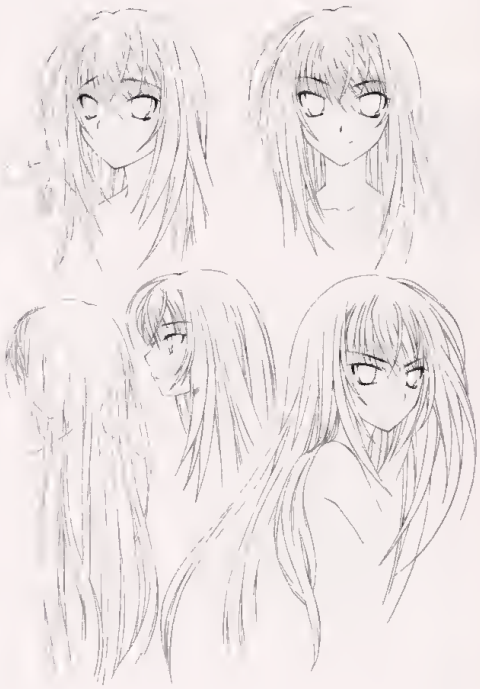
Design Sketch

ショートブーツにレースをあしらったスカートを履いているつぐみは、その服装も寒色系で暗いイメージがある。ウエストに巻かれているベルトは最近流行っているタイプのもので、アクセントになっている。

■表情集

Rough Sketch

笑顔もあるが、基本的に悲しげ、あるいは険しい表情のつぐみ。その特徴的な長い髪の毛は、いろいろな方向から描かれ、つぐみの神秘的な雰囲気を伝えている。また振り向きざまの表情は、少しとぼけた感じでかわいらしい。



■バストアップ

Clean Up

胸に手をおいて、甘えているようなポーズをしているつぐみの表情は、大人の女性の雰囲気をかもし出している。
また痛みを覚えるような格好はイベント時のものだ。怒っている表情は、彼女の攻撃性が全面に出ているぞ。

■正面(通常)　■左向き(甘え)　■正面(苦痛)　■右向き(怒り)